SQUARE ENIX
SE-MOOK

NINTENDO DS

DRAGON QUEST IV

ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

# ドラゴンクエストIV
## 導かれし者たち
# 公式ガイドブック

## DRAGON QUEST IV OFFICIAL GUIDE BOOK

本コンテンツは2008年1月12日に
紙で発行した書籍を電子化し、収録したものです。
本コンテンツに掲載されている各種情報、表示価格などは、
紙で発行した当時のものであり、
その後の情報と異なっている場合がございます。
何卒ご了承ください。

# ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち
# 公式ガイドブック

# Prologue ——プロローグ——

誰も近寄ることのない、深い深い山奥に、人目をはばかるように作られた小さな集落。その村で、剣と呪文の稽古に明け暮れる若者がいる。
まだ少し幼さを残すその若者は、毎日へとへとになるまで修行に打ちこみ、そして確実に成長していく。いつか一人前になって、旅立つ時を迎えるために——。
村人たちは皆、日暮れ近くまでがんばりつづける若者を温かく見守っている。修行の終わりに幼なじみの少女と過ごす時間は、疲れを忘れさせてくれるほどに楽しい。家にもどれば、優しい両親と、腕によりをかけて作られた食事が待っている。
ぐっすりと眠り、翌朝目覚めれば、また厳しい修行がはじまる。ラクではないけれど、それは充実した時間。いつまでもつづいてほしいと願う、健やかな暮らしがそこにはあった。
しかし……。

世界は闇に覆われはじめていた。
長くつづいた平穏な時代に、人々が忘れ去っていた大いなる恐怖——それをもたらす存在がよみがえりつつあった。遠い昔、善なる竜によって封印された邪悪の化身が、深い眠りからついに目覚めようとしていたのだ。
恐ろしい魔物たちが我がもの顔でうろつき、人々が絶望に打ちひしがれる未来が、すぐそこまで忍び寄っていた。

だが、ひと筋の光明があった。
運命に選ばれ、導かれてゆく者たち。そして、その中心となる、過酷な宿命を背負ったひとりの若者の存在。
世界中に散っている彼らがひとつに集い、鍛えた力と磨いた技、たくわえた知識を合わせたなら、そのとき破滅の未来は変わるかもしれない。暗黒に包まれた世界を救う、たったひとつの希望となり得るのかもしれない……。

かくして、導かれし者たちの、長く険しい探求の旅がはじまる——。

# Contents もくじ

## Chapter 3 遙かなる旅路 83



## Chapter 4 寄り道ガイド 297



## Chapter 5 アイテム大事典 321



## Chapter 6 モンスター大百科 369



## Chapter EX もうひとつの旅 435



## 折りこみポスター

【表】冒険の世界地図：ワールドマップ
【裏】冒険の世界地図：ゴットサイド地方＋闇の世界／冒険フローチャート

※本書内の画面写真は、基本的にニンテンドーDSの下画面のものを掲載しています。上画面の写真の場合は 上画面 というマークをつけてあります

## Chapter 3 詳細もくじ

# Chapter 1

# キャラクターファイル

MALE Yourself FEMALE

# 勇者

## 宿命を背負った心正しき救世主

特別な血筋に生まれ、成長したのちには、大いなる危機から世界を救うと信じられている、この物語の主人公。雷の呪文をはじめとする、並の人間にはあつかえない数々の戦闘技能を修得することができる。屈強の戦士に匹敵する、重い武器や防具を使いこなす身体能力の持ち主でもある。

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | どうのつるぎ |
| よろい | ぬののふく |
| 盾 | ―― |
| かぶと | かわのぼうし |
| 装飾品 | ―― |

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある(→P.57)

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| (最初から) | ニフラム | 敵1グループを消し去る |
| 2 | ホイミ | 味方ひとりのHPを30～40回復 |
| 3 | メラ | 敵1体に8～14のダメージ |
| 5 | ベホイミ | 味方ひとりのHPを75～95回復 |
| 7 | ルーラ | 訪れたことがある町や城へ移動 |
| 9 | ギラ | 敵1グループに16～24のダメージ |
| 11 | トヘロス | 移動中、弱い魔物に襲われない |
| 13 | リレミト | 現在いるダンジョンの入口へ移動 |
| 15 | ラリホーマ | 敵1体を高確率で眠らせる |
| 17 | ザメハ | 味方全員の眠りを覚ます |
| 19 | マホステ | 味方ひとりへの呪文を防ぐ |
| 21 | アストロン | 味方全員が鉄と化して攻撃を防ぐ |
| 23 | イオラ | 敵全体に52～68のダメージ |
| 25 | ライデイン | 敵1体に70～90のダメージ |
| 27 | ベホマ | 味方ひとりのHPを完全に回復 |
| 28 | ザオラル | 味方ひとりを蘇生。たまに失敗する |
| 32 | ベホマズン | 味方全員のHPを完全に回復 |
| 34 | ギガデイン | 敵全体に175～225のダメージ |
| 37 | ミナデイン | 敵1体に330～370のダメージ |
| 39 | パルプンテ | 23種類ある効果のいずれかが発生 |
| 50 | ギガソード | 敵1体に250～300のダメージ |

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 25 |
| 最大MP | 5 |
| ちから | 7 |
| すばやさ | 5 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 6 |
| うんのよさ | 4 |
| 攻撃力 | 19 |
| 守備力 | 8 |

### 能力値の伸びかた

⬅すべての能力値が順調に上がっていく。レベル50前後で伸びが小さくなるが、それでも十分な高さに。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**【全20種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
| --- | --- | --- |
| ひのきのぼう | +2 | ── |
| こんぼう | +7 | ── |
| どうのつるぎ | +12 | ── |
| せいなるナイフ | +14 | ── |
| クロスボウ | +18 | ── |
| くさりがま | +20 | ── |
| てつのやり | +28 | ── |
| はがねのつるぎ | +40 | ── |
| はじゃのつるぎ | +45 | 道具 ギラ |
| バトルアックス | +50 | ── |
| まどろみのけん | +60 | 敵を眠らせる／道具 ラリホーマ |
| てんくうのつるぎ | +65 | ── |
| はやぶさのけん | +67 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| まじんのかなづち 呪 | +70 | ミスしやすいが当たれば会心の一撃 |
| こおりのやいば | +75 | 道具 ヒャダルコ |
| ドラゴンキラー | +90 | ドラゴン系には威力1.5倍 |
| もろばのつるぎ 呪 | +99 | 与えたダメージに応じて自分にもダメージ |
| きせきのつるぎ | +100 | 与えたダメージに応じて自分のHPが回復 |
| てんくうのつるぎ(強化後) | +110 | 道具 いてつくはどう |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |

**よろい**【全20種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
| --- | --- | --- |
| ぬののふく | +4 | ── |
| たびびとのふく | +7 | ── |
| きぬのローブ | +10 | ── |
| かわのよろい | +12 | ── |
| かわのドレス(※1) | +14 | ── |
| くさりかたびら | +18 | ── |
| けがわのコート | +22 | ── |
| せいどうのよろい | +25 | ── |
| てつのよろい | +30 | ── |
| はがねのよろい | +35 | ── |
| ピンクのレオタード(※1) | +38 | ── |
| ドラゴンメイル | +45 | 炎と吹雪に強くなる |
| マジカルスカート(※1) | +45 | 攻撃呪文に強くなる |
| ゾンビメイル 呪 | +49 | 歩くとHPが減少 |
| やいばのよろい | +50 | 直接攻撃のダメージを跳ね返す |
| ひかりのドレス(※1) | +50 | 受けた呪文を跳ね返す |
| てんしのレオタード(※1) | +60 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |
| まじんのよろい 呪 | +60 | 自分のすばやさ激減／攻撃呪文に強くなる |
| てんくうのよろい | +70 | 攻撃呪文、ザキ系、混乱に強くなる |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |

**盾**【全8種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
| --- | --- | --- |
| かわのたて | +4 | ── |
| うろこのたて | +7 | ── |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪にやや強くなる |
| ドラゴンシールド | +30 | 炎や吹雪に強くなる |
| ちからのたて | +40 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にベホイミ |
| ミラーシールド | +45 | 攻撃呪文に強くなる／呪文のダメージを跳ね返す |
| ふうじんのたて | +50 | 道具 敵1グループを消す |
| てんくうのたて | +55 | 炎や吹雪に強くなる／道具 マホカンタ |

**かぶと**【全8種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
| --- | --- | --- |
| かわのぼうし | +2 | ── |
| きのぼうし | +6 | ── |
| きんのかみかざり(※1) | +12 | 混乱に強くなる |
| てつかぶと | +16 | ── |
| てっかめん | +25 | ── |
| てんくうのかぶと | +30 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**【全16種類】

| 名前 | 効果 |
| --- | --- |
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| あみタイツ(※1) | 守備力+8 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| めがみのゆびわ | かしこさ+33／歩くとMPが回復 |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

※1……勇者(女)のみ装備可能

## 勇者の特徴　さまざまな装備品と呪文をあつかえる万能タイプ

装備できる武器や防具が多いうえ、最大HPとちからが高くなりやすい。敵に狙われやすいパーティの先頭で仲間を守りつつ、直接攻撃で攻めていくのがオススメだ。また、ラリホーマで魔物を眠らせたり、ベホイミなどで仲間を回復させたりと、援護役としても活躍する。ちなみにアストロンは、混乱やマヌーサの効果が消えるまでの時間かせぎに便利。



←デイン系の攻撃に強い魔物は少ないので、MPに余裕があれば呪文で攻撃してもいい。

# ライアン

Ryan

## 不屈の闘志を秘めた頑強なる戦士

国民思いの政治を行う名君として知られるバトランド王に仕え、鍛え抜いた肉体と磨き上げた剣の技で人々を守る王宮戦士のひとり。実直で正義感あふれる武人として王の信頼も厚く、その主君に対する忠義には一点のくもりもない。見たとおりに無骨で、冗談や軽口とは縁遠い堅物ながら、威圧的なところはまったくない好漢だ。

＊「ややっ　お前のうしろにいるのは
ホイミンじゃないかっ！
まったく　お前が　うらやましいよ。

⬅相手が魔物であっても偏見を持たない、善悪を見抜く目と柔軟な思考の持ち主。

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | どうのつるぎ |
| よろい | かわのよろい |
| 盾 | ── |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

※ほかに100ゴールドを所持

### 覚える呪文

（なし）

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 27 |
| 最大MP | 0 |
| ちから | 7 |
| すばやさ | 4 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 1 |
| うんのよさ | 2 |
| 攻撃力 | 19 |
| 守備力 | 14 |

### 能力値の伸びかた

能力値 500 400 300 200 100 0
最大HP
最大MP
ちから
すばやさ
みのまもり
かしこさ
うんのよさ
1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 レベル

⬅最大HPとちからはトップクラスの高さになる。その一方、すばやさとみのまもりはあまり伸びない。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

### 武器 【全22種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ひのきのぼう | +2 | ── |
| こんぼう | +7 | ── |
| どうのつるぎ | +12 | ── |
| せいなるナイフ | +14 | ── |
| クロスボウ | +18 | ── |
| くさりがま | +20 | ── |
| てつのやり | +28 | ── |
| ホーリーランス | +33 | ── |
| はがねのつるぎ | +40 | ── |
| はじゃのつるぎ | +45 | 道具 ギラ |
| バトルアックス | +50 | ── |
| まどろみのけん | +60 | 敵を眠らせる／道具 ラリホーマ |
| はやぶさのけん | +67 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| まじんのかなづち 呪 | +70 | ミスしやすいが当たれば会心の一撃 |
| こおりのやいば | +75 | 道具 ヒャダルコ |
| ドラゴンキラー | +90 | ドラゴン系には威力1.5倍 |
| デーモンスピア | +90 | 敵の急所を突く |
| もろばのつるぎ 呪 | +99 | 与えたダメージに応じて自分にもダメージ |
| きせきのつるぎ | +100 | 与えたダメージに応じて自分のHPが回復 |
| はかいのてっきゅう | +115 | 敵全体を攻撃する |
| みなごろしのけん 呪 | +120 | 自分の守備力激減／道具 ルカナン |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |

### よろい 【全14種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ── |
| たびびとのふく | +7 | ── |
| ステテコパンツ | +8 | ── |
| かわのよろい | +12 | ── |
| くさりかたびら | +18 | ── |
| けがわのコート | +22 | ── |
| せいどうのよろい | +25 | ── |
| てつのよろい | +30 | ── |
| はがねのよろい | +35 | ── |
| ドラゴンメイル | +45 | 炎と吹雪に強くなる |
| ゾンビメイル 呪 | +49 | 歩くとHPが減少 |
| やいばのよろい | +50 | 直接攻撃のダメージを跳ね返す |
| まじんのよろい 呪 | +60 | 自分のすばやさ激減／攻撃呪文に強くなる |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |

### 盾 【全8種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのたて | +4 | ── |
| うろこのたて | +7 | ── |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪にやや強くなる |
| ドラゴンシールド | +30 | 炎や吹雪に強くなる |
| ちからのたて | +40 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にベホイミ |
| ミラーシールド | +45 | 攻撃呪文に強くなる／呪文のダメージを跳ね返す |
| ふうじんのたて | +50 | 道具 敵1グループを消す |
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

### かぶと 【全6種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ── |
| きのぼうし | +6 | ── |
| てつかぶと | +16 | ── |
| てっかめん | +25 | ── |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

### 装飾品 【全14種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## ライアンの特徴　最大HPとちからの高さを活かして戦える

最大HPとちからが上がりやすいうえ、レベルアップに必要な経験値が少なめ。また、強い武器や防具を装備できるため、直接攻撃で与えるダメージが大きく、敵に倒されにくいのが魅力だ。一方、呪文はまったく使えないので、守備力の高い魔物や集団で襲ってくる魔物との戦いは苦手。そのような戦闘に備えて、こおりのやいば、いかずちのつえ、ふうじんのたてといった、道具として使うと攻撃呪文の効果が現れるアイテムを持たせておくといい。



⬅みのまもりは低めなので、守備力が高い防具は優先してライアンに装備させよう。

# アリーナ

Arena

## 拳の速さは天下一品 最強を夢見るお姫様

サントハイム王の美しいひとり娘にして、武闘家としても高い素質を持つおてんば姫。姫君として行儀良く過ごさなくてはならないお城暮らしに飽き飽きし、広い世界で力試しをしようと、サントハイム城から抜け出して冒険の旅に出た。年頃の女の子らしいことにはまるで興味がないようで、強くなるための修行に日々励んでいる。



⬅自室の壁は武闘家修行の練習台に。石の壁だというのに蹴り破られているありさま。



➡アリーナにおしとやかさは皆無。その勇ましさは女性の心までも魅了してしまう。

### 覚える呪文

（なし）

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | ―― |
| よろい | きぬのローブ |
| 盾 | ―― |
| かぶと | ―― |
| 装飾品 | ―― |

※ほかに40ゴールドを所持

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 16 |
| 最大MP | 0 |
| ちから | 12 |
| すばやさ | 7 |
| みのまもり | 3 |
| かしこさ | 4 |
| うんのよさ | 1 |
| 攻撃力 | 12 |
| 守備力 | 13 |

### 能力値の伸びかた



⬅ちから、すばやさ、みのまもりが高くなるが、レベル40あたりで最大HP以外はあまり伸びなくなる。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**　【全9種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| キラーピアス | +5 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| こんぼう | +7 | ── |
| せいなるナイフ | +14 | ── |
| クロスボウ | +18 | ── |
| くさりがま | +20 | ── |
| てつのツメ | +38 | ── |
| ほのおのツメ | +60 | 道具 敵1体にベギラマ |
| あくまのツメ | +80 | 敵を毒に冒す |
| グリンガムのムチ | +135 | 敵1グループを攻撃する |

**よろい**　【全14種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ── |
| たびびとのふく | +7 | ── |
| きぬのローブ | +10 | ── |
| かわのよろい | +12 | ── |
| かわのドレス | +14 | ── |
| くさりかたびら | +18 | ── |
| けがわのコート | +22 | ── |
| みかわしのふく | +28 | 攻撃をかわしやすくなる |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| ピンクのレオタード | +38 | ── |
| スパンコールドレス | +40 | ── |
| マジカルスカート | +45 | 攻撃呪文に強くなる |
| ひかりのドレス | +50 | 受けた呪文を跳ね返す |
| てんしのレオタード | +60 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |

**盾**　【0種類】

（装備できるものがない）

**かぶと**　【全5種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ── |
| ヘアバンド | +5 | ── |
| はねぼうし | +8 | ── |
| きんのかみかざり | +12 | 混乱に強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**　【全16種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| あみタイツ | 守備力+8 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| めがみのゆびわ | かしこさ+33／歩くとMPが回復 |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## アリーナの特徴　すばやさが高いうえに会心の一撃が出やすい

ちからとすばやさが高く、誰よりも先に行動して大ダメージを与えるのが得意。また、ほかの仲間とちがって、自分のレベルが上がるほど会心の一撃が出やすくなるという特徴を持つ。会心の一撃は、守備力が高い魔物にも大ダメージを与えることができるため、その利点を活かしたければ優先的にレベルを上げていこう。ちなみに、みのまもりも上がりやすいが、守備力の高い防具を装備できないので、パーティの先頭にしておくのは避けたい。

かいしんの　いちげき！

⬅アリーナのレベルが30に達したあたりから、会心の一撃の出やすさを実感できる。

# ブライ

Buraí

## 歳の数だけ蓄えた知識 衰え知らずの魔法使い

サントハイム王家に長く仕えてきた老魔法使い。王の言いつけを聞かずに城を飛び出したアリーナのお目付役として同行し、絶えず小言を並べながらも、経験に裏打ちされた知識で能天気な姫君の冒険をサポートする。プライドが高く頑固なためか、ついついグチや毒舌が口をついて出てしまいがちだが、根は面倒見のいい"じいや"だ。

ブライ「本来ならば　このような
ド田舎に　用事なぞないのだが
しかたあるまい。

←祖国サントハイムを愛するあまり、思わず辺境の国を見下した発言が飛び出すことも。

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある(→P.57)

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| (最初から) | ヒャド | 敵1体に10～16のダメージ |
| 3 | ルカニ | 敵1体の守備力を大幅に下げる |
| 5 | ラリホー | 敵1グループを眠らせる |
| 7 | リレミト | 現在いるダンジョンの入口へ移動 |
| 8 | マホカンタ | 自分への呪文を跳ね返す |
| 9 | ルーラ | 訪れたことがある町や城へ移動 |
| 11 | ヒャダルコ | 敵1グループに42～58のダメージ |
| 14 | ピオリム | 味方全員のすばやさを上げる |
| 15 | インパス | 宝箱やツボの中身を識別する |
| 17 | ラナルータ | 昼と夜を入れかえる |
| 19 | バイキルト | 味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に |
| 21 | ルカナン | 敵1グループの守備力を下げる |
| 23 | レミラーマ | アイテムを拾える場所が光る |
| 25 | マホトラ | 敵1体からMPを5～10奪い取る |
| 27 | ヒャダイン | 敵全体に60～80のダメージ |
| 30 | メダパニ | 敵1体を混乱させる |
| 32 | マヒャド | 敵1グループに88～112のダメージ |

### 初期所持品

| 武器 | ひのきのぼう |
|---|---|
| よろい | ぬののふく |
| 盾 | ―― |
| かぶと | ―― |
| 装飾品 | ―― |

### 初期能力値

| レベル | 1 |
|---|---|
| 最大HP | 16 |
| 最大MP | 10 |
| ちから | 3 |
| すばやさ | 5 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 8 |
| うんのよさ | 2 |
| 攻撃力 | 5 |
| 守備力 | 6 |

### 能力値の伸びかた

能力値 / レベル
最大HP / 最大MP / ちから / すばやさ / みのまもり / かしこさ / うんのよさ

←魔法使いだけあって最大MPとかしこさが高め。レベル31～50では、すばやさが急成長する。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

武器　【全10種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| どくばり | +0 | 敵の急所を突く |
| ひのきのぼう | +2 | —— |
| しゅくふくのつえ | +5 | 道具 ベホイミ |
| クロスボウ | +18 | —— |
| どくがのナイフ | +24 | 敵をマヒさせる |
| いかずちのつえ | +29 | 道具 ベギラマ |
| ほほえみのつえ | +33 | 道具 敵1体を1ターン休みに |
| まふうじのつえ | +50 | MPを奪う／道具 マホトーン |
| りりょくのつえ | +55 | 直接攻撃でMPを3消費 |
| マグマのつえ | +63 | 道具 イオ |

よろい　【全8種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | —— |
| たびびとのふく | +7 | —— |
| ステテコパンツ | +8 | —— |
| かわのよろい | +12 | —— |
| みかわしのふく | +28 | 攻撃をかわしやすくなる |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| みずのはごろも | +43 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |
| ふしぎなボレロ | +47 | 呪文を受けるとMPが回復 |

盾　【全3種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのたて | +4 | —— |
| うろこのたて | +7 | —— |
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

かぶと　【全3種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | —— |
| しあわせのぼうし | +15 | 歩くとMPが回復 |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

装飾品　【全14種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## ブライの特徴　強力な攻撃呪文と補助に役立つ呪文を覚えていく

覚える呪文の種類が多く、ヒャド系の呪文で大ダメージを与えたり、ルカニやピオリムなどで仲間を援護したりできる。なかでも、レベル19で覚えるバイキルトは、直接攻撃で与えるダメージを2倍にする便利な効果があるため、ブライのレベルは早めに上げておくといい。なお、ちからが低くて武器のあつかいは苦手だが、どくばりを装備して直接攻撃を行えば、ほかの武器よりも敵を倒しやすくなる。MPを節約したいときは、この方法で戦うのも手だ。

1:ソロ Lv:22　2:トルネコ Lv:24　3:クリフト Lv:22　4:
ブライ Lv:23　HP 125/125　MP 193/193　こうげき力 : 45　しゅび力 : 68

←最大HPが低いうえ守備力も上げにくいので、パーティの3～4人目に並べよう。

# クリフト

Krift

## 生と死の呪文を司る生真面目な神官

サントハイム城付きの若き神官。将来有望な聖職者の卵ながら、姫君であるアリーナに密かな恋心を抱いており、突然の旅立ちにも護衛として大喜びでついてきた模様。性格的にはもうひとつ押しが弱く、かなりの高所恐怖症といった弱点もあるものの、アリーナのためならどんな困難にも打ち勝つであろう強い意志を秘めている。

本の間に 何か はさまっているようだ。
なんと アリーナの かくしどり
ブロマイドが出てきた！

←アリーナのブロマイドを隠し持っていたりと、彼の好意はじつにわかりやすい。

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある（→P.57）

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| （最初から） | ホイミ | 味方ひとりのHPを30～40回復 |
| 4 | スカラ | 味方ひとりの守備力を大幅に上げる |
| 6 | マヌーサ | 敵1グループの命中率を下げる |
| 8 | キアリー | 味方ひとりの毒を消し去る |
| 12 | マホトーン | 敵1グループの呪文を封じる |
| 14 | スクルト | 味方全員の守備力を上げる |
| 16 | ベホイミ | 味方ひとりのHPを75～95回復 |
| 18 | ザキ | 敵1体の息の根を止める |
| 21 | ザオラル | 味方ひとりを蘇生。たまに失敗する |
| 24 | ザラキ | 敵1グループの息の根を止める |
| 27 | ベホマ | 味方ひとりのHPを完全に回復 |
| 30 | ベホマラー | 味方全員のHPを75～95回復 |
| 33 | ザオリク | 味方ひとりを蘇生して完全に回復 |

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | こんぼう |
| よろい | たびびとのふく |
| 盾 | ── |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 18 |
| 最大MP | 7 |
| ちから | 3 |
| すばやさ | 5 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 7 |
| うんのよさ | 2 |
| 攻撃力 | 10 |
| 守備力 | 9 |

### 能力値の伸びかた

←レベル50あたりで一部の能力値の伸びがやや小さくなるが、最大MPとかしこさは上がりやすくなる。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**　【全16種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ひのきのぼう | +2 | ― |
| しゅくふくのつえ | +5 | 道具 ベホイミ |
| こんぼう | +7 | ― |
| どうのつるぎ | +12 | ― |
| せいなるナイフ | +14 | ― |
| クロスボウ | +18 | ― |
| くさりがま | +20 | ― |
| てつのやり | +28 | ― |
| ホーリーランス | +33 | ― |
| ほほえみのつえ | +33 | 道具 敵1体を1ターン休みに |
| てんばつのつえ | +35 | 道具 バギマ |
| まふうじのつえ | +50 | MPを奪う／道具 マホトーン |
| りりょくのつえ | +55 | 直接攻撃でMPを3消費 |
| マグマのつえ | +63 | 道具 イオ |
| きせきのつるぎ | +100 | 与えたダメージに応じて自分のHPが回復 |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |

**よろい**　【全11種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ― |
| たびびとのふく | +7 | ― |
| かわのよろい | +12 | ― |
| くさりかたびら | +18 | ― |
| けがわのコート | +22 | ― |
| せいどうのよろい | +25 | ― |
| てつのよろい | +30 | ― |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| まほうのほうい | +35 | 攻撃呪文に強くなる |
| ふしぎなボレロ | +47 | 呪文を受けるとMPが回復 |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |

**盾**　【全6種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのたて | +4 | ― |
| うろこのたて | +7 | ― |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪にやや強くなる |
| ちからのたて | +40 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にベホイミ |
| ミラーシールド | +45 | 攻撃呪文に強くなる／呪文のダメージを跳ね返す |
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

**かぶと**　【全6種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ― |
| きのぼうし | +6 | ― |
| しあわせのぼうし | +15 | 歩くとMPが回復 |
| てつかぶと | +16 | ― |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**　【全15種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| めがみのゆびわ | かしこさ+33／歩くとMPが回復 |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## クリフトの特徴　味方を回復させたり守りを固めたりする呪文が豊富

レベルアップで覚える呪文には、回復用や補助用のものが多い。味方全員の守備力を同時に上げるスクルトで守りを固めたあと、味方のHPをベホイミやベホマラーでこまめに回復させていけば、パーティが全滅することは少なくなる。敵にダメージを与える呪文は使えず、ちからもそれほど高くないので、仲間のサポートがおもな役割になるが、ザキ系の呪文が効きやすい魔物が何体も現れたときは別。ザラキで敵の数を一気に減らすことができるのだ。

ミス！ クリフトは
ダメージを うけない！

←スクルトで守備力を上げれば受けるダメージが減り、回復の手間がはぶける。

# トルネコ

Torneco

## 遠い故郷に妻子を残し 夢を追いかける商人

レイクナバの町で武器屋に勤めていた中年男。店を構えて独り立ちするために一念発起し、冒険をしながら武具を仕入れる旅の商人になった。いつの日か伝説の武器"天空の剣"をその目で見ることを夢見て、武器屋としてのスキルを磨きながら旅をつづけている。優しく、また商才に長けた妻のネネと、息子のポポロとの3人家族。

### 初期所持品

| 武器 | ― |
|---|---|
| よろい | ぬののふく |
| 盾 | ― |
| かぶと | ― |
| 装飾品 | ― |

※ほかに第三章の開始時におべんとうをもらう

➡旅をするうちに多くの人々の信頼を得て、しだいに大きな商いができるようになる。

⬅夢を追いかけるトルネコを笑顔で送り出すネネ。これでやる気が出ないワケがない。

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある(→P.57)

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| 2 | しのびあし | 移動中、魔物に襲われにくくなる |
| 5 | タカのめ | 町や城までの距離と方角を調べる |
| 7 | たからのにおい | フロア内のアイテムの数を調べる |
| 11 | くちぶえ | 魔物を呼び寄せて戦う |

### 初期能力値

| レベル | 1 |
|---|---|
| 最大HP | 20 |
| 最大MP | 0 |
| ちから | 4 |
| すばやさ | 5 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 5 |
| うんのよさ | 3 |
| 攻撃力 | 4 |
| 守備力 | 6 |

### 能力値の伸びかた

⬅最大HP以外の能力値はそれほど高くならないが、レベルの上がりやすさはトップクラス。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**　【全13種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| こんぼう | +7 | ── |
| どうのつるぎ | +12 | ── |
| せいなるナイフ | +14 | ── |
| クロスボウ | +18 | ── |
| くさりがま | +20 | ── |
| どくがのナイフ | +24 | 敵をマヒさせる |
| てつのやり | +28 | ── |
| せいぎのそろばん | +35 | 道具 ニフラム |
| はじゃのつるぎ | +45 | 道具 ギラ |
| きせきのつるぎ | +100 | 与えたダメージに応じて自分のHPが回復 |
| はかいのてっきゅう | +115 | 敵全体を攻撃する |
| みなごろしのけん 呪 | +120 | 自分の守備力激減／道具 ルカナン |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |

**よろい**　【全11種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ── |
| たびびとのふく | +7 | ── |
| ステテコパンツ | +8 | ── |
| かわのよろい | +12 | ── |
| くさりかたびら | +18 | ── |
| けがわのコート | +22 | ── |
| せいどうのよろい | +25 | ── |
| てつのまえかけ | +32 | ── |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| やいばのよろい | +50 | 直接攻撃のダメージを跳ね返す |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |

**盾**　【全4種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのたて | +4 | ── |
| うろこのたて | +7 | ── |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪にやや強くなる |
| ちからのたて | +40 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にベホイミ |

**かぶと**　【全5種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ── |
| きのぼうし | +6 | ── |
| てつかぶと | +16 | ── |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**　【全14種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## トルネコの特徴　ダンジョンなどの探索に役立つ呪文を覚えていく

覚える呪文は移動中のみ使用できるものばかりで、しのびあしとたからのにおいをこまめに使えば魔物とあまり出会わずにアイテムを集められる。戦闘では呪文を使えないものの、最大HPが高くなる点を活かし、パーティの先頭で仲間たちの盾となって戦うことが可能。また、第五章以降では、4回に1回の割合でコマンドとは別の行動をとることがある。その行動にはいくつかのバリエーションがあり、魔物の動きを止めるものが多い(→P.56)。

トルネコは　つまらない　だじゃれをいった！

⬅トルネコが勝手に行動するのには驚かされるが、味方に被害がおよぶものはない。

Manâ

# マーニャ

## 魔物を焼き払う 情熱の踊り子

高名な錬金術師だった父エドガンを殺した犯人の行方を追って、妹のミネアとともにカタキ討ちの旅に出た踊り子。娯楽の町モンバーバラで好評を博すほどの踊りの名手であり、攻撃系呪文の才能も備えている。どんなときでも明るく、かつ楽天的で、考えていることをつぎつぎと口に出してしまうタイプ。かなりの浪費家でもあるようだ。

マーニャ「だめだめ。
今日も あんまり いい男は
いなかったわ。

⬅カタキ捜しという悲しい目的にも、マーニャの生来の明るさは損なわれない。

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある(→P.57)

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| (最初から) | メラ | 敵1体に8～14のダメージ |
| 3 | ルカニ | 敵1体の守備力を大幅に下げる |
| 7 | ギラ | 敵1グループに16～24のダメージ |
| 8 | ルーラ | 訪れたことがある町や城へ移動 |
| 9 | リレミト | 現在いるダンジョンの入口へ移動 |
| 11 | イオ | 敵全体に16～24のダメージ |
| 14 | ベギラマ | 敵1グループに30～42のダメージ |
| 16 | マホトラ | 敵1体からMPを5～10奪い取る |
| 19 | メラミ | 敵1体に70～80のダメージ |
| 21 | トラマナ | 毒の沼地やバリアでHPが減らない |
| 23 | イオラ | 敵全体に52～68のダメージ |
| 27 | ベギラゴン | 敵1グループに88～112のダメージ |
| 30 | ドラゴラム | 竜に変身して炎かツメで攻撃 |
| 33 | メラゾーマ | 敵1体に160～200のダメージ |
| 36 | イオナズン | 敵全体に120～160のダメージ |

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | ―― |
| よろい | おどりこのふく |
| 盾 | ―― |
| かぶと | ―― |
| 装飾品 | ―― |

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 16 |
| 最大MP | 9 |
| ちから | 3 |
| すばやさ | 5 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 4 |
| うんのよさ | 6 |
| 攻撃力 | 3 |
| 守備力 | 10 |

### 能力値の伸びかた

能力値
500
400
300
200
100
0
1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 レベル
最大HP
最大MP
ちから
すばやさ
みのまもり
かしこさ
うんのよさ

⬅ほとんどの能力値が順調に上がっていく。なかでも、すばやさとみのまもりはレベル31～50で急成長。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**　【全14種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| どくばり | +0 | 敵の急所を突く |
| ひのきのぼう | +2 | ―― |
| キラーピアス | +5 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| せいなるナイフ | +14 | ―― |
| クロスボウ | +18 | ―― |
| てつのおうぎ | +22 | ―― |
| どくがのナイフ | +24 | 敵をマヒさせる |
| いかずちのつえ | +29 | 道具 ベギラマ |
| ほほえみのつえ | +33 | 道具 敵1体を1ターン休みに |
| まふうじのつえ | +50 | MPを奪う／道具 マホトーン |
| りりょくのつえ | +55 | 直接攻撃でMPを3消費 |
| マグマのつえ | +63 | 道具 イオ |
| あくまのツメ | +80 | 敵を毒に冒す |
| グリンガムのムチ | +135 | 敵1グループを攻撃する |

**よろい**　【全15種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ―― |
| たびびとのふく | +7 | ―― |
| おどりこのふく | +8 | ―― |
| きぬのローブ | +10 | ―― |
| かわのドレス | +14 | ―― |
| けがわのコート | +22 | ―― |
| みかわしのふく | +28 | 攻撃をかわしやすくなる |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| ピンクのレオタード | +38 | ―― |
| スパンコールドレス | +40 | ―― |
| みずのはごろも | +43 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |
| マジカルスカート | +45 | 攻撃呪文に強くなる |
| ふしぎなボレロ | +47 | 呪文を受けるとMPが回復 |
| ひかりのドレス | +50 | 受けた呪文を跳ね返す |
| てんしのレオタード | +60 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |

**盾**　【全1種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

**かぶと**　【全6種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ―― |
| ヘアバンド | +5 | ―― |
| はねぼうし | +8 | ―― |
| きんのかみかざり | +12 | 混乱に強くなる |
| しあわせのぼうし | +15 | 歩くとMPが回復 |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**　【全16種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| あみタイツ | 守備力+8 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| めがみのゆびわ | かしこさ+33／歩くとMPが回復 |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## マーニャの特徴　敵にダメージを与える呪文のエキスパート

メラ系、ギラ系、イオ系の呪文をひととおり覚えるので、戦う相手に合わせて攻撃呪文を使いわけていける。たとえ攻撃呪文に強い魔物が相手のときでも、ルカニで守備力を下げ、仲間の直接攻撃で与えるダメージを増やすというサポートが可能だ。レベル30で覚えるドラゴラムは、竜の姿に変身して炎やツメで攻撃する呪文だが、竜の姿になっているあいだは炎系の攻撃でダメージを受けなくなる。戦う相手によっては守りの手段として使うといい。

ビビンバーAのMPを　6うばった！

⬅MPが減ったら、マホトラで奪い取るか、どくばりやどくがのナイフで攻撃しよう。

# ミネア

Minea

## タロットをあやつる 沈着冷静な占い師

姉のマーニャと力を合わせ、父親の無念を晴らそうと旅をつづける占い師。呪文の腕前もさることながら、タロットカードを用いた占いは良く当たると評判で、彼女のもとには迷いを抱えた人々が数多く訪れる。マーニャとは対照的に慎重で堅実な性格の持ち主。奔放な姉に振りまわされる人生には、もうすっかり慣れっこになってしまった。

ミネア「わかりました。
では　今日の　あなたの運命を
このタロットに　聞いてみましょう。

←ミネアの占いは、いずれ導かれし者たちを結びつける重要な役割を果たす。

### 覚える呪文

※かしこさが低いと修得レベルより修得が遅れることもある（→P.57）

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| （最初から） | ホイミ | 味方ひとりのHPを30～40回復 |
| 3 | キアリー | 味方ひとりの毒を消し去る |
| 5 | ラリホー | 敵1グループを眠らせる |
| 8 | バギ | 敵1グループに8～24のダメージ |
| 10 | キアリク | 味方全員のマヒを治す |
| 13 | ベホイミ | 味方ひとりのHPを75～95回復 |
| 16 | ラリホーマ | 敵1体を高確率で眠らせる |
| 20 | ザオラル | 味方ひとりを蘇生。たまに失敗する |
| 23 | バギマ | 敵1グループに25～55のダメージ |
| 26 | ベホマ | 味方ひとりのHPを完全に回復 |
| 29 | フバーハ | 味方全員が炎や吹雪に強くなる |
| 32 | バギクロス | 敵1グループに60～120のダメージ |
| 35 | メガザル | 命を捨てて仲間全員を完全に蘇生・回復 |

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | どうのつるぎ |
| よろい | きぬのローブ |
| 盾 | ―― |
| かぶと | ―― |
| 装飾品 | ―― |

※ほかに第四章の開始時に100ゴールドをもらう

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル | 1 |
| 最大HP | 18 |
| 最大MP | 7 |
| ちから | 4 |
| すばやさ | 4 |
| みのまもり | 2 |
| かしこさ | 6 |
| うんのよさ | 6 |
| 攻撃力 | 16 |
| 守備力 | 12 |

### 能力値の伸びかた



←どの能力値も平均的な高さになる。うんのよさ以外は、レベル40～50のあいだで伸びが大きめに。

## 装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

**武器**　【全18種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ひのきのぼう | +2 | ― |
| キラーピアス | +5 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| しゅくふくのつえ | +5 | 道具 ベホイミ |
| こんぼう | +7 | ― |
| どうのつるぎ | +12 | ― |
| せいなるナイフ | +14 | ― |
| クロスボウ | +18 | ― |
| くさりがま | +20 | ― |
| ぎんのタロット | +21 | 道具 占いに応じた効果(→P.332) |
| どくがのナイフ | +24 | 敵をマヒさせる |
| ホーリーランス | +33 | ― |
| ほほえみのつえ | +33 | 道具 敵1体を1ターン休みに |
| てんばつのつえ | +35 | 道具 バギマ |
| まふうじのつえ | +50 | MPを奪う／道具 マホトーン |
| りりょくのつえ | +55 | 直接攻撃でMPを3消費 |
| マグマのつえ | +63 | 道具 イオ |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |
| グリンガムのムチ | +135 | 敵1グループを攻撃する |

**よろい**　【全18種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| ぬののふく | +4 | ― |
| たびびとのふく | +7 | ― |
| おどりこのふく | +8 | ― |
| きぬのローブ | +10 | ― |
| かわのドレス | +14 | ― |
| けがわのコート | +22 | ― |
| せいどうのよろい | +25 | ― |
| てつのよろい | +30 | ― |
| やすらぎのローブ | +33 | 眠りやマヒだと受けるダメージ半減 |
| まほうのほうい | +35 | 攻撃呪文に強くなる |
| ピンクのレオタード | +38 | ― |
| スパンコールドレス | +40 | ― |
| みずのはごろも | +43 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |
| マジカルスカート | +45 | 攻撃呪文に強くなる |
| ふしぎなボレロ | +47 | 呪文を受けるとMPが回復 |
| ひかりのドレス | +50 | 受けた呪文を跳ね返す |
| てんしのレオタード | +60 | 攻撃呪文、炎、吹雪に強くなる |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |

**盾**　【全4種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのたて | +4 | ― |
| うろこのたて | +7 | ― |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪にやや強くなる |
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

**かぶと**　【全7種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | +2 | ― |
| ヘアバンド | +5 | ― |
| はねぼうし | +8 | ― |
| きんのかみかざり | +12 | 混乱に強くなる |
| しあわせのぼうし | +15 | 歩くとMPが回復 |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |
| じゃしんのめん 呪 | +200 | 自分がつねに混乱する |

**装飾品**　【全16種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| きんのブレスレット | 守備力+5 |
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| あみタイツ | 守備力+8 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| メガンテのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガンテ |
| メガザルのうでわ | 守備力+15／チカラつきるとメガザル |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| めがみのゆびわ | かしこさ+33／歩くとMPが回復 |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| うさぎのしっぽ | うんのよさ+8 |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

## ミネアの特徴　フバーハとメガザルの唯一の使い手

回復や補助の呪文が得意で、なかでも、炎や吹雪の攻撃のダメージを減らすフバーハと、チカラつきた仲間たちをまとめて生き返らせるメガザルは、ミネアしか覚えない。強い魔物の多くは炎や吹雪で攻撃してくるため、フバーハは大きな助けとなるはずだ。また、ベホイミなどで味方を回復させたり、ラリホーマで敵を眠らせたりすることもできる。こちらがピンチのときほど活躍するので、敵に狙われないようにパーティの3〜4人目に並べておきたい。



←馬車があるときなら、補助や回復が必要になるまで馬車で待機させておくのも手。

## ホイミン

Hoimin

魔族に生まれながらも、人の世界にあこがれ、いつの日か人間になりたいと願う心優しいホイミスライム。人助けをして、少しでもその夢に近づこうとしている。

### 装備

| 武器 | ── |
| --- | --- |
| よろい | ── |
| 盾 | ── |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

### 能力値

| レベル | ? | みのまもり | 28 |
| --- | --- | --- | --- |
| 最大HP | 35 | かしこさ | 12 |
| 最大MP | 30 | うんのよさ | 30 |
| ちから | 9 | 攻撃力 | 9 |
| すばやさ | 56 | 守備力 | 28 |

※戦闘中は、すばやさが18になる

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
| --- | --- |
| ホイミ | 味方ひとりのHPを30〜40回復 |
| ── | ── |
| ── | ── |

### ホイミンの特徴　ホイミを的確に使う

ふだんは直接攻撃か防御を行い、味方のHPが少なくなるとすぐにホイミを唱えてくれるので、回復役はまかせていい。メラ系、ギラ系、炎系、ラリホー系の攻撃が効きにくいのも強みだ。

## ロレンス

Lawrence

報酬を払って雇い入れることで、仲間として同行してくれる二枚目の吟遊詩人。彼にとっては冒険こそが、本業の曲や詩を生み出すために必要な経験なのだ。

### 装備

| 武器 | どくがのナイフ |
| --- | --- |
| よろい | かわのよろい |
| 盾 | かわのたて |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

### 能力値

| レベル | ? | みのまもり | 9 |
| --- | --- | --- | --- |
| 最大HP | 58 | かしこさ | 35 |
| 最大MP | 68 | うんのよさ | 16 |
| ちから | 4 | 攻撃力 | 28 |
| すばやさ | 18 | 守備力 | 25 |

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
| --- | --- |
| ホイミ | 味方ひとりのHPを30〜40回復 |
| ギラ | 敵1グループに16〜24のダメージ |
| ラリホー | 敵1グループを眠らせる |

### ロレンスの特徴　呪文による援護が得意

回復、攻撃、補助をするための呪文がそろっており、さまざまな場面で活躍してくれる。しかも、装備している武器はどくがのナイフなので、直接攻撃を当てた相手がときおりマヒすることも。

## スコット

Scott

用心棒の職を求めている兵士。こちらもロレンスと同じく、賃金を支払えば雇うことができる。魔物には勇敢に立ち向かうが、犬だけは大の苦手であるらしい。

### 装備

| | |
|---|---|
| 武器 | てつのやり |
| よろい | くさりかたびら |
| 盾 | かわのたて |
| かぶと | ― |
| 装飾品 | ― |

### 能力値

| | | | |
|---|---|---|---|
| レベル | ? | みのまもり | 7 |
| 最大HP | 82 | かしこさ | 8 |
| 最大MP | 0 | うんのよさ | 10 |
| ちから | 30 | 攻撃力 | 58 |
| すばやさ | 15 | 守備力 | 29 |

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ― | ― |
| ― | ― |
| ― | ― |

### スコットの特徴　攻撃役の補充に最適

ひたすら直接攻撃をくり出すだけだが、攻撃力が高いので、襲ってくる魔物の多くは1～2回の攻撃で倒せる。最大HPも高く、よほどの無理をさせないかぎり、戦闘中に倒されることはないはずだ。

## オーリン

Aulin

錬金術師エドガンの弟子のひとり。師匠が殺害されたさいに、大ケガを負わされて洞窟に隠れ潜んでいた。傷が癒えたのちに、憎きカタキの追跡に乗り出す。

### 装備

| | |
|---|---|
| 武器 | てつのやり |
| よろい | せいどうのよろい |
| 盾 | うろこのたて |
| かぶと | かわのぼうし |
| 装飾品 | ― |

### 能力値

| | | | |
|---|---|---|---|
| レベル | ? | みのまもり | 4 |
| 最大HP | 95 | かしこさ | 20 |
| 最大MP | 0 | うんのよさ | 4 |
| ちから | 40 | 攻撃力 | 68 |
| すばやさ | 8 | 守備力 | 38 |

※戦闘中は、すばやさが18になる

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ― | ― |
| ― | ― |
| ― | ― |

### オーリンの特徴　攻守のバランスが良い

カギのかかった扉をこじ開けるほどの怪力の持ち主で、戦闘でもその長所を活かすべく直接攻撃をくり返す。最大HPが高く守りも堅いため、パーティの先頭に並べて敵の狙いを引きつけるといい。

## ホフマン

Hoffman

砂漠の宿屋の息子。過去の冒険から極度の人間不信におちいっていた。本当は礼儀正しい勇気ある若者であり、父親の仕事をきちんと継ぎたいと考えている。

### 装備

| | |
|---|---|
| 武器 | てつのやり |
| よろい | せいどうのよろい |
| 盾 | うろこのたて |
| かぶと | かわのぼうし |
| 装飾品 | ―― |

### 能力値

| | | | |
|---|---|---|---|
| レベル | ? | みのまもり | 13 |
| 最大HP | 96 | かしこさ | 24 |
| 最大MP | 0 | うんのよさ | 22 |
| ちから | 30 | 攻撃力 | 58 |
| すばやさ | 26 | 守備力 | 47 |

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ―― | ―― |
| ―― | ―― |
| ―― | ―― |

### ホフマンの特徴　会心の一撃が狙える

最大HP以外の能力値はさほど高くないが、力をためて直接攻撃の威力を上げることができる。また、会心の一撃が出やすいため、守備力が高い魔物が相手のときは頼りになる仲間だ。

## パノン

Pannon

放浪の芸人で、どんなネタでも観客を笑わせることができる天才的な話芸の持ち主。人格者でもあり、その説得力のある言葉は、人の心を強く揺り動かす。

### 装備

| | |
|---|---|
| 武器 | まどろみのけん |
| よろい | みかわしのふく |
| 盾 | ―― |
| かぶと | きのぼうし |
| 装飾品 | ―― |

### 能力値

| | | | |
|---|---|---|---|
| レベル | ? | みのまもり | 18 |
| 最大HP | 85 | かしこさ | 55 |
| 最大MP | 24 | うんのよさ | 88 |
| ちから | 28 | 攻撃力 | 88 |
| すばやさ | 38 | 守備力 | 53 |

### 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ラリホー | 敵1グループを眠らせる |
| ―― | ―― |
| ―― | ―― |

### パノンの特徴　魔物を眠らせる達人

直接攻撃やラリホーで魔物を眠らせたり、不思議な踊りでMPを奪ったりできる。ほかの仲間より攻撃をかわしやすいのも長所だ。なお、ラリホーが効かない魔物は直接攻撃でも眠らないので注意。

# ルーシア
Lucia

背中に白く美しい翼を持つ天空人の少女。平和な空の上の世界に住む存在のため、心おだやかで争いごとには縁遠く、戦いよりも癒すことを得意としている。

## 装備

| 武器 | りりょくのつえ |
|---|---|
| よろい | みずのはごろも |
| 盾 | ── |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

## 能力値

| レベル | ? | みのまもり | 38 |
|---|---|---|---|
| 最大HP | 156 | かしこさ | 92 |
| 最大MP | 180 | うんのよさ | 38 |
| ちから | 40 | 攻撃力 | 95 |
| すばやさ | 76 | 守備力 | 81 |

※戦闘中は、すばやさが80になる

## 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ベホマ | 味方ひとりのHPを完全に回復 |
| ルカナン | 敵1グループの守備力を下げる |
| マヌーサ | 敵1グループの命中率を下げる |

### ルーシアの特徴　便利なベホマの使い手

MPを消費して直接攻撃を行うほか、ルカナンやマヌーサを唱えたり身を守ったりする。味方のHPが減るとベホマで回復してくれるので、大ダメージを与えてくる魔物との戦いで活躍するだろう。

# ドラン
Dran

冷気をあやつるドラゴンの子供。まだ幼生で発育途上にあるとはいえ、強大な種族である竜の潜在能力は、経験を積んだ冒険者たちにも引けを取らない。

## 装備

| 武器 | ── |
|---|---|
| よろい | ── |
| 盾 | ── |
| かぶと | ── |
| 装飾品 | ── |

## 能力値

| レベル | ? | みのまもり | 17 |
|---|---|---|---|
| 最大HP | 258 | かしこさ | 6 |
| 最大MP | 0 | うんのよさ | 20 |
| ちから | 195 | 攻撃力 | 195 |
| すばやさ | 35 | 守備力 | 160 |

## 使える呪文

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ── | ── |
| ── | ── |
| ── | ── |

### ドランの特徴　吹雪系の攻撃を使う

直接攻撃に加え、敵全体に40～60のダメージを与えるこごえる吹雪や、敵1グループを2～5ターン眠らせる甘い息を使える。吹雪系の攻撃に弱い魔物が多く現れたときに戦わせるといいだろう。

ドラゴンクエストⅣ ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 1

## メンバーを入れかえて会話をしてみると……

町や城の住人たちは、話しかけてきたメンバーのなかに知り合いがいると、ふだんとはちがう話をすることがある。第五章で馬車が手に入れば、町や城に入るメンバーを「ならびかえ」コマンドで変更できるので、メンバーを入れかえて会話のちがいを楽しもう。ちなみに、チカラつきている仲間は、いないものと見なされるので注意。

*「ああ　ライアンさまではっ!?
ご無事で　なによりでございます。

←メンバーの出身地では、話しかけた相手がいつもとちがう反応を見せることが多い。

## 先頭にいる人によって会話やBGMが変化する

同じメンバーで歩いていても、右の表の場面では、先頭を誰にするかによってメッセージが変化する。また、第五章で導かれし者たちが集結したあとは、フィールドにいるときのBGMが、先頭の人物に合わせて下の表のように変わるのだ。

### フィールドにいるときのBGMの種類

| 先頭の人物 | | 曲名 |
|---|---|---|
| 勇者 | 馬車の外に勇者のみ | 勇者の故郷(第五章のテーマ曲①) |
| 勇者 | 馬車の外に2～4人 | 馬車のマーチ(第五章のテーマ曲②) |
| ライアン | | 戦士はひとり征く(第一章のテーマ曲) |
| アリーナ、ブライ、クリフト | | おてんば姫の行進(第二章のテーマ曲) |
| トルネコ | | 武器商人トルネコ(第三章のテーマ曲) |
| マーニャ、ミネア | | ジプシーの旅(第四章のテーマ曲) |
| 協力者 | | 馬車のマーチ(第五章のテーマ曲②) |

※チカラつきている仲間はいないものと見なされる
※ゴットサイド地方と闇の世界にいるときのBGMは、かならず馬車のマーチになる

1:マーニャ　2:ミネア
Lv:23　Lv:22
3:　4:
ソフィア　Lv:22
HP　179/179
MP　92/ 92
こうげき力　:126
しゅび力　: 94

←先頭とふたり目がマーニャおよびミネアだと、戦闘中のBGMも第四章のものに変化。

### 先頭の人物によってメッセージが変わる場面

| 場面 | メッセージの変わりかた |
|---|---|
| 部屋に置かれた鏡を調べる | 先頭の人物によって、調べたあとの行動や感想が変わる。鏡が置いてあるのは、イムルの村の宿屋1階、サントハイム城3階、ガーデンブルグ城2階など |
| ホイミンやドランを先頭にして町や城の住人に話しかける | 住人のほとんどが驚いたり警戒したりして会話にならず、教会、お店、宿屋、ゴールド銀行も利用できない |
| 夜のアネイルの町の温泉で女性と会話する | 先頭の人物の性別によって女性の反応が変わる(→P.185) |
| 夜のモンバーバラの町で劇場のステージに裏側から入る | 劇場の客がステージに現れたメンバーを見て歓声をあげるが、女性、ブライ、トルネコ、パノン、ドランのいずれかが先頭のときだと歓声が変わる。なお、パノンがステージに上がっている時期は、客がこちらに気がつかない |
| 夜のモンバーバラの町の酒場2階で中央の部屋にいる女性と会話する | ひとりで話しかけたときにかぎり、性別に合わせて対応が変わる(→P.207) |

パノン「鏡を　買いに行くのは
明日だったっけ?
パノン「ううん　きょうだい!

←鏡を調べたときのメッセージにはユニークなものが多いので、何度も調べてみよう。

# Chapter 2

# 冒険の基礎知識

ぼうけんの
きそちしき

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 01

# 冒険をはじめる前に

**冒険へ旅立つには、パーティの強さや持ちものといった、旅の内容を記録する「冒険の書」が必要不可欠。まずは、冒険の書の使いかたを覚えておこう。**

©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTE PIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved ©KOICHI SUGIYAMA

## 冒険をはじめるときは冒険の書を作成

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、下の写真の「冒険の書メニュー」が表示される。冒険を最初からはじめるときは、右記の手順で冒険の書を新たに作ろう。冒険の書を作り終えれば、すぐに冒険がはじまるのだ。

ぼうけんをする
ぼうけんのしょをつくる
ぼうけんのしょをけす

←これが冒険の書メニュー。冒険の書は、3つまで作ることができる。

**冒険の書を新しく作るための手順**

1. 「ぼうけんをする」または「ぼうけんのしょをつくる」を選ぶ
2. 「使用していません」と表示された冒険の書を選ぶ
3. 名前を決める(ひらがなとカタカナが使用可能。4文字以内)
4. 性別を決める
5. 冒険の書が作られる
6. 冒険のはじまり

## 冒険の書は自由に消せる

冒険の書メニューで「ぼうけんのしょをけす」を選ぶと、冒険の書を消して、使用していない状態にすることができる。いらなくなった冒険の書があるときや、すでに冒険の書が3つある状態で新しく冒険をはじめたいときは、必要のない冒険の書を消そう。ただし、いったん消すと二度ともとにはもどらないので、残しておきたい冒険の書まで消してしまわないように気をつけること。

なお、「ぼうけんのしょをつくる」で、すでに使われている冒険の書を選ぶと、その冒険の書を消したうえで、新しい冒険の書を作れる。

ぼうけんのしょをけす
1:ソフィア 4章 ハバリア
はい
いいえ
3:ソフィア 5章LV33
ゴットサイド 24:12
を 消してもいいですか?

←確認に「はい」と答える前に、本当に消していいかどうか、よく考えよう。

## 冒険を終えるときは冒険の書に記録しよう

冒険の書に記録せずに電源を切ると、それまでの成果が消え、最後に冒険の書に記録したところからやり直しになってしまう。冒険を終えるときは、町や城にある教会でお祈りをして、冒険の書に記録しておこう。このとき、3つある冒険の書のどれに記録するかは、自由に選べる(すでに記録されている冒険の書を選んだ場合、それまでの内容に上書きする)。冒険を終えたあと、そのつづきをやりたいときは、冒険の書メニューの「ぼうけんをする」で、記録した冒険の書を選べばいい。ちなみに、冒険の書への記録は、物語のひとつの「章」(→P.32)を終えたときにも行える。

### 冒険を終えるとき

⬆町にある教会を訪れて神父と話し、「おいのりをする」を選ぶ。

⬆記録したい冒険の書の番号を、1〜3の3つのなかから選ぶ。

⬆冒険の書を上書きする場合は、この質問に「はい」と答えればOK。

### 冒険を再開するとき

⬆電源を入れたあと、冒険の書メニューで「ぼうけんをする」を選ぶ。

⬆記録してある冒険の書のなかから、つづきをやりたいものを選ぶ。

⬆最後に冒険の書に記録をした教会から、冒険が再開される。

## ガンガン知ろうぜ 教会が遠いときは中断の書に記録

フィールドのど真ん中やダンジョンの奥など、教会から遠く離れたところにいるときに冒険を終えたくなったら、移動中のコマンド(→P.40)を「さくせん」→「ちゅうだん」の順で選ぼう。そうすると、「中断の書」という特殊な冒険の書に現在の状態を記録して、冒険を終えることができるのだ。中断の書から再開したいときは、冒険の書メニューで「ちゅうだんしたぼうけんをする」を選べばいい。

#### 中断の書を利用するときの注意点

- 中断の書はひとつだけで、すでに記録された中断の書があるときは、かならず以前の内容に上書きされる
- 町や城では基本的に中断の書を利用できない
- ダンジョンの特定のフロアでは、中断の書を利用できない
- 中断の書から再開しても、中断の書の内容は消えない

⬅中断の書の作成後は、冒険の書メニューに項目が追加される。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 02

# 冒険の流れを知っておこう

第五章　導かれし者たち

**冒険の書を作ったら、いよいよ冒険がはじまる。物語における章と章との関係や、冒険をどんな手順で進めていけばいいのかなど、基本的なことがらを理解しておこう。**

## 物語は5つの章で構成される

本作の物語は、導入となる「序章」に加えて、第一章～第五章の5つの章で構成されている。ひとつの章を最後まで進めると、物語はつぎの章へと進むが、各章ごとに、主人公も旅の目的もまったく異なるのが大きな特徴。第五章ではそれまでの章の主人公たちが集結し、力を合わせて冒険をくり広げていくことになるのだ。



⬆第一章より先に第二章をやるといったことはできない。あわてずに、第一章から順番に物語を進めていこう。

**章の進みかた**

- 序章
- ↓
- 第一章 王宮の戦士たち（ライアン）
- ↓
- 第二章 おてんば姫の冒険（アリーナ、ブライ、クリフト）
- ↓
- 第三章 武器屋トルネコ（トルネコ）
- ↓
- 第四章 モンバーバラの姉妹（マーニャ、ミネア）
- ↓
- 第五章 導かれし者たち（勇者、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア）

## ガンガン知ろうぜ　章から章へと引き継がれるものは？

第一章～第四章はそれぞれが独立しており、前の章からつぎの章へは、持ち物などが引き継がれない。ただし、第一章～第四章で登場した人物が第五章で仲間に加わるときは、それぞれの章を終えたときの強さや持ち物が、ほとんどそのまま引き継がれる(右記参照)。そのため、過去の章での成果はムダにならないのだ。ちなみに、以前の章でふくろに入っていた道具は、その章に登場した仲間が第五章で全員そろったときに、ふくろのなかに追加される。

**第五章に引き継がれるものと引き継がれないもの**

| | |
|---|---|
| 引き継がれるもの | ●レベルなどの能力値<br>●ほとんどの持ち物<br>●カジノのコイン(※1)<br>●ちいさなメダル |
| 引き継がれないもの | ●所持金<br>●特定の重要アイテム |

※1……第二章→第三章→第五章と引き継がれる

## 冒険の基本的な流れを覚えよう

どの章でも、冒険を進めるための基本的な流れはだいたい同じ。町や城で冒険の準備を整え、フィールドを進んで目的地へ向かい、ダンジョンを探索する……という進めかたになるのだ。その過程でおもにやるべきことを以下にまとめたので、冒険をはじめる前に覚えておこう。

### 町や城を探索する

→P.36

町や城ではまず、人々の話を聞いて情報を集めよう。必要なら、お店で道具を買ったり、宿屋や教会に立ち寄ったりして、戦闘の準備を整えておくといい。そのほか、町のいたるところにあるタルやツボ、タンスなどを調べてまわり、手に入るものがないかどうかチェックしておくことも大事だ。

人々の話を聞く

宿屋や教会の利用

お店で買い物

タンスなどを調べる

### フィールドを探索する

→P.48

フィールドへ出たら、目的地となる町やダンジョンを目指して歩く。魔物が襲ってきたときは、戦って撃退しよう。途中でほこらなどを見かけた場合は、立ち寄っておくのもいい。

### 魔物と戦う

→P.52

魔物と遭遇したら、命がけの戦闘がはじまる。仲間たちの力を合わせて魔物を倒し、探索をつづけよう。たくさんの魔物を倒して経験を積んでいけば、仲間はレベルが上がって強くなれるのだ。

### ダンジョンを探索する

→P.50

ダンジョンはさまざまな危険に満ちているが、同時にいろいろなものが手に入る場所でもある。魔物を倒し、発見した宝箱を開けながら、最深部を目指して進んでいこう。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 03

# 操作方法を覚えよう

**旅立つ前の予備知識として、操作方法を知っておくことはとても大切。それに加えて画面の見かたも覚えておけば、冒険をスムーズに進められるはずだ。**

## ボタンの使いかたは場面ごとに変わる

各ボタンでできることを、下の図と表にまとめた。同じボタンでも、場面によって役割が変わる点には注意してほしい。「十字ボタンで動かして、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセル」という基本は共通しているので、これだけでも覚えておけば、操作に困ることはないだろう。

**ボタンの使いかた**

Lボタン
Rボタン
十字ボタン
Xボタン
Aボタン
Bボタン
Yボタン
STARTボタン

| ボタン | 移動中 | コマンド表示中 | 戦闘中 | マップ情報表示中 | 気球で移動中 | 文字入力中 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 十字ボタン | 移動 | カーソル移動 | カーソル移動 | —— | 方向転換 | カーソル移動 |
| Aボタン | べんりボタン(話す、調べるなど) | 決定 | 決定 | 閉じる | 着陸 | 決定 |
| Bボタン | 仲間と会話 | キャンセル | キャンセル | 閉じる | 着陸 | 前の文字を消す |
| Xボタン | メインコマンド表示 | 決定 | 決定 | —— | 下をのぞく | 決定 |
| Yボタン | マップ情報表示 | すべて閉じる | キャンセル | つぎの情報 | マップ情報表示 | 前の文字を消す |
| Lボタン | マップを左に回転 | —— | —— | —— | —— | —— |
| Rボタン | マップを右に回転 | —— | —— | —— | —— | —— |
| STARTボタン | —— | —— | —— | —— | —— | カーソルを「おわり」へ移動 |

※移動中、LボタンとRボタンを同時に押すと、画面の上側が北になるようにマップの向きがもどる
※ウィンドウに◆と◆が表示されているときは、十字ボタンの左右でウィンドウが切りかわる

## 画面の見かたも覚えよう

冒険をはじめるにあたっては、画面の見かたを知っておくことも大事だ。ここでは、移動中の画面の見かたを紹介するので、しっかりと覚えておこう。なお、メインコマンドを表示しているときの画面の見かたはP.40、戦闘をしているときの画面の見かたはP.52を参照してほしい。

### フィールドでの画面の見かた

上画面

上画面　世界地図が表示される(→P.49)

町、城、ダンジョンなどの出入口(赤→黄→赤……と交互に色が変化)

パーティの現在位置

行ったことのある場所(色つきで表示)

行ったことのない場所(灰色で表示)

下画面

下画面　パーティの周辺が表示される

パーティ

### 町やダンジョンでの画面の見かた

上画面

上画面　下画面とつながってマップが表示される

下画面

下画面　パーティの周辺が表示される

パーティ

冒険の基礎知識 04

# 町を歩いてみよう

**冒険の拠点となるのは、世界各地に点在する町や城。広いフィールドへ旅立つ前に、人々と会話して情報を集めながら、施設を利用して戦いに備えておきたい。**

## 町では情報収集と施設の利用ができる

町や村、城には多くの人々が暮らしていて、その人たちに話しかければ、さまざまな話を聞くことができる。はじめて訪れた町や城などでは、まず人々に話しかけてまわり、情報を集めるといいだろう。また、教会やお店、宿屋といった施設を訪れれば、戦闘の準備を整えられるので、必要に応じて利用していこう。

*「あたらしく 武器や防具を
買ったあとは 装備しなおすことを
忘れるなよっ！

⬅人々に話しかけると、つぎの目的地の情報や冒険のコツなどを聞けることが多い。

### 上画面とL＆Rボタンで町のスミズミまで見渡す

町や城では、マップが上画面と下画面に渡って表示される。そのため、かなり遠くまで見渡すことが可能だ。また、ほとんどの町や城では、LボタンやRボタンを押すとマップが回転する。建物の陰に隠れていた扉などが見つかることもあるので、マップは積極的に回転させてみるといい。画面の上側が北になるようにマップの向きをもどしたいときは、LボタンとRボタンを一緒に押せばOKだ。

上画面

Yボタン

上画面

ぶきのみせ

| | |
|---|---|
| くさりがま | 550 |
| どくがのナイフ | 750 |
| てつのやり | 880 |
| ホーリーランス | 1250 |
| せいぎのそろばん | 1600 |

⬆➡Yボタンを押すと、マップ情報（全体の見取り図）が、さらにYボタンを押すとお店の商品リストが見られる。

上画面

下画面

Lボタン

上画面

下画面

Rボタン

上画面

下画面

## 町のあちこちを調べてみよう

町には調べられるものがたくさんある。なかでも、下に紹介するものには、とくに注目したい。調べることで道具やお金などが手に入ったり、新しい情報を得られたりするので、見逃さないように探してまわろう。そのほか、絵や像、武器の棚、鏡など、いろいろなものを調べてみるといい。

### 町でとくに調べておくといいもの

宝箱　タル　ツボ
タンス①　タンス②　地面の光

道具やお金などが入っていることが多く、調べたときに、なかに入っているものが入手できる。なお、タルとツボはAボタンで調べると壊れてその場を通れるようになり、中身も問題なく手に入る

本棚

特別な本が収まっていることがあり、調べるとそれを読んで情報を得られる

井戸

井戸の底へ降りられる。ただし、調べるといどまねきやいどまじんが襲ってくる場合もあるので注意(そのモンスターを倒したあと、もう1回井戸を調べれば降りられる)

## 一部の扉は開けるのにカギが必要

建物や部屋の出入口にある扉は、その方向に向かって歩くだけで、開けて通ることができる。ただし、青い扉、赤い扉、鉄格子を開けられるのは、特定のカギを持っているときだけだ(右の表を参照)。ちなみに、カギはふくろのなかに入っていてもかまわない。

### 扉の種類と開けるのに必要なカギの対応

※○……開けられる
×……開けられない

| 持っているカギ | ふつうの扉 | 青い扉 | 赤い扉 | 鉄格子 |
|---|---|---|---|---|
| (カギを持っていない) | ○ | × | × | × |
| とうぞくのカギ | ○ | ○ | × | × |
| まほうのカギ | ○ | ○ | ○ | × |
| さいごのカギ | ○ | ○ | ○ | ○ |

←両開きの大きな扉もあるが、開けかたは同じ色の小さな扉と同じだ。

## 特殊な仕掛けが設置されていることも

一部の町や城には、バリア、旅の扉といった特殊な仕掛けがある。バリアは、その上を歩いただけでダメージを受けてしまうという危険な仕掛けで、城の宝物庫で宝箱を守るような位置に設置されていることが多い。一方、ほこらでよく見かける旅の扉は、なかに入ると、一瞬にして遠くまで移動できるという便利な仕掛けだ。それぞれの仕掛けの詳細は、右記を参照してほしい。

**バリア**
- 一定距離を歩くごとに15のダメージ(HP0にはならない)
- トラマナの効果を得ているときは、ダメージを受けない

**旅の扉**
- 中央の渦のような部分に入ると、対になった旅の扉まで瞬間移動する

# 施設を利用して冒険の準備を整えよう

道具を買えるお店、パーティのHPやMPを回復できる宿屋など、町にはさまざまな施設がある。それらの施設を利用して、冒険の準備を整えておこう。お金のかかる施設もあるので、必要な額をあらかじめ用意しておくといい。なお、町によっては一部の施設がないところもある。

## 教会

昼 ○
夜 ○(一部例外あり)

冒険の書に記録したり、チカラつきている仲間を生き返らせたりできる。詳細は下の表のとおりで、生き返らせるときと呪いを解くときの寄付金は、その仲間のレベルに応じて高くなるのが特徴。

### 教会でできること

| 項目 | できること | 寄付金 |
|---|---|---|
| おいのりをする | 冒険の書に記録する | (無料) |
| おつげをきく | 仲間がつぎのレベルになるために必要な経験値を教えてもらう | (無料) |
| いきかえらせる | チカラつきている仲間を、HP満タンの状態で生き返らせる | (下の表を参照) |
| どくのちりょう | 毒に冒されている人の毒を解く | 5ゴールド |
| のろいをとく | 呪われている人の呪いを解き、呪われている武器や防具を装備からはずす | レベル×30ゴールド |

※ごく一部だが、「おいのりをする」ができない教会もある

### 仲間を生き返らせるときの寄付金

| レベル | 寄付金 | レベル | 寄付金 | レベル | 寄付金 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 34 | 1160 | 67 | 4490 |
| 2 | 10 | 35 | 1230 | 68 | 4630 |
| 3 | 10 | 36 | 1300 | 69 | 4770 |
| 4 | 20 | 37 | 1370 | 70 | 4910 |
| 5 | 30 | 38 | 1450 | 71 | 5050 |
| 6 | 40 | 39 | 1530 | 72 | 5190 |
| 7 | 50 | 40 | 1610 | 73 | 5330 |
| 8 | 70 | 41 | 1690 | 74 | 5480 |
| 9 | 90 | 42 | 1770 | 75 | 5630 |
| 10 | 110 | 43 | 1850 | 76 | 5780 |
| 11 | 130 | 44 | 1940 | 77 | 5930 |
| 12 | 150 | 45 | 2030 | 78 | 6090 |
| 13 | 170 | 46 | 2120 | 79 | 6250 |
| 14 | 200 | 47 | 2210 | 80 | 6410 |
| 15 | 230 | 48 | 2310 | 81 | 6570 |
| 16 | 260 | 49 | 2410 | 82 | 6730 |
| 17 | 290 | 50 | 2510 | 83 | 6890 |
| 18 | 330 | 51 | 2610 | 84 | 7060 |
| 19 | 370 | 52 | 2710 | 85 | 7230 |
| 20 | 410 | 53 | 2810 | 86 | 7400 |
| 21 | 450 | 54 | 2920 | 87 | 7570 |
| 22 | 490 | 55 | 3030 | 88 | 7750 |
| 23 | 530 | 56 | 3140 | 89 | 7930 |
| 24 | 580 | 57 | 3250 | 90 | 8110 |
| 25 | 630 | 58 | 3370 | 91 | 8290 |
| 26 | 680 | 59 | 3490 | 92 | 8470 |
| 27 | 730 | 60 | 3610 | 93 | 8650 |
| 28 | 790 | 61 | 3730 | 94 | 8840 |
| 29 | 850 | 62 | 3850 | 95 | 9030 |
| 30 | 910 | 63 | 3970 | 96 | 9220 |
| 31 | 970 | 64 | 4100 | 97 | 9410 |
| 32 | 1030 | 65 | 4230 | 98 | 9610 |
| 33 | 1090 | 66 | 4360 | 99 | 9810 |

※協力者(→P.45)を生き返らせるときの寄付金は10ゴールド

## 武器屋　防具屋　道具屋

昼 ○(一部例外あり)
夜 ×(一部例外あり)

道具を買ったり売ったりできる。買いたいものにカーソルを合わせたあと、十字ボタンの左右を押せば、いくつ買うかを1～9個の範囲で選んでまとめ買いをすることも可能だ。

こうげき力
アリーナ　12 ➡ 26　クリフト　10 ➡ 17
ブライ　そうびできない
ふくろ　はいっていない
とくしゅこうかは　ないようだ
上画面

こんぼう ×1 30G
どうのつるぎ ×1 100G
せいなるナイフ ×1 200G
ぶき　224G
下画面

⬆どうぐを買うときはそのどうぐを持っている数、装備品を買うときは装備したさいの攻撃力や守備力の変化などが、上画面に表示される。

※昼夜の欄の「○」は利用できることを、「×」は利用できないことを示す

### 宿屋

昼○
夜○

泊まることで、馬車にいる仲間を含む全員のHPとMPを完全に回復できる(チカラつきている仲間は回復しない)。また、泊まったあとは、夜が明けた直後まで時間が進む。料金は「仲間ひとりにつき○ゴールド」という形で支払うため、パーティの人数が多いと高くなる(チカラつきている仲間は、人数にカウントされない)。

←宿泊の料金は比較的安め。回復したいときは気軽に利用しよう。

### ゴールド銀行

昼○
夜×

1000ゴールド単位で、お金を預けたり引き出したりできる(手数料や利用料はいっさいかからない)。ゴールド銀行に預けてあるお金はパーティが全滅しても減らないので、すぐに使わないぶんは預けておくと、万一のときも安心だ。

←ゴールド銀行があるのは、エンドール城下町。ただし、利用できるのは第五章になってからだ。

### 酒場

集まった人々から話が聞ける。基本的に営業は夜のみで、料金はとくに必要ない。

←ほとんどの酒場には昼でも入れるが、人はあまりいない。夜になってからまた訪れよう。

### カジノ

昼○
夜○

コインを賭けて、スロットマシーン、ポーカー、モンスター格闘場の3つのゲームが楽しめる(→P.304〜314)。コインをたくさん集めれば、さまざまな景品と交換することが可能。

←カジノもエンドール城下町にある施設。第二章や、第三章の終盤でも利用できる。

## 昼と夜のちがいに注意

フィールドを歩いていると時間が進み(→P.49)、昼と夜では町や城の様子が変化する。とくに重要なのは、施設を利用できるかどうかが変わることだ。目当ての施設が閉まっていたら、時間帯が変わってから再度訪れてみよう。また、昼と夜では町の人々の居場所も異なり、人によっては、時間帯ごとにまったくちがった話をしてくれる。情報集めは、昼と夜の両方で行うといいだろう。

ちなみに、町や城などにいるあいだは、歩いていても時間帯が変化しない。昼と夜を切りかえたければ、宿屋に泊まったり、ラナルータの呪文を唱えたり、フィールドに出て歩いたりしよう。

←多くの城には、夜になると見張りの兵士が立って、通してくれなくなる場所がある。

➡夜は自分の家や宿屋で寝ている人も目立つが、酒場へ行くと大勢の人から話が聞ける。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 05

# コマンドを利用しよう

**移動中にいろいろなことができるメインコマンドは、冒険を進めるなかで何度も使うことになる。各コマンドの役割と使いかたを、あらかじめ知っておこう。**

はなす　じゅもん
どうぐ　しらべる
つよさ　さくせん

## メインコマンドは6種類

移動中にXボタンを押すと、下画面にメインコマンドが、上画面にパーティの状態が表示される(詳細は下記を参照)。メインコマンドは「はなす」「じゅもん」「どうぐ」「しらべる」「つよさ」「さくせん」の6種類。これらのコマンドを選べば、人と話したり、呪文や道具を使ったりといった、さまざまなことができるのだ。

ちなみに、メインコマンドの操作中にYボタンを押すと、すべてのウィンドウをいっぺんに閉じられる。Bボタンを何度も押す手間がはぶけて便利なので覚えておこう。

### 移動中にXボタンを押したときの画面の見かた

戦闘に参加するメンバーの名前、残りHP、残りMP、レベル(毒に冒されている場合は「どく」、チカラつきている場合は「しに」と表示される)

| ソフィア | ミネア | マーニャ | トルネコ |
|---|---|---|---|
| HP 104 | HP 77 | HP 88 | HP 0 |
| MP 44 | MP 68 | MP 99 | MP 0 |
| どく | Lv: 15 | Lv: 15 | しに |

パーティの所持金

5223G

上画面

6つのメインコマンド

はなす　じゅもん
どうぐ　しらべる
つよさ　さくせん

下画面

### はなす

目の前にいる人に話しかけて会話をする(Aボタンで代用可能)。目の前に人がいないときは、仲間と話す(Bボタンで代用可能)。

＊「町の外で　歩き続けると
やがて　日は沈みましょう。

⬅誰かと話したいときは、このコマンドを使っても、AボタンやBボタンを押してもいい。

### じゅもん

移動中に使用可能な呪文を使う。馬車が入れないダンジョンの特定のフロアにいるときをのぞいて、馬車内にいる仲間の呪文も使える(→P.45)。

上画面

| クリフト | ミネア | ブライ |
|---|---|---|
| HP 207 | HP 102 | HP 116 | HP 91 |
| MP 109 | MP 91 | MP 106 | MP 195 |
| Lv: 25 | Lv: 25 | Lv: 24 | Lv: 26 |

リレミト　ルーラ
インパス　ラナルータ
レミラーマ

使える呪文

下画面

じゅもんいちらん

選べる仲間

ブライ　じゅもん　M 195/210

残りMPと最大MP

## どうぐ

道具を使ったり装備したりする。道具の持ち主や渡す相手を選ぶときは上画面にその人が持っている道具が、道具を選ぶときは上画面にその道具の簡単な説明が表示される(右の写真を参照)。

**●つかう**

その道具を使う。

**●わたす**

その道具を誰かに渡したり、ふくろに入れたりする(自分に渡すと、道具の並び順が入れかわる)。装備品を渡した場合、その場で装備することも可能。相手の持ち物との交換もできる。

**●すてる**

その道具を捨てる。捨てる前に確認が1回(貴重な道具の場合は2回)入り、「はい」と答えると持ち物からなくなる。絶対に捨てられない道具もある。

**●そうび**

その道具を装備する。このコマンドは、装備できる装備品を選んだときのみ選択可能。

**●みる(みせる)**

トルネコの鑑定により、その道具のおおまかな効果や装備できる仲間、お店に売るときの値段がわかる。トルネコがいるときのみ選択可能。

**●やめる**

コマンドをキャンセルする。

⬅「誰の道具か→どの道具か→何をするか」の順に決めよう。

### 道具の持ち主や渡す相手を選ぶときの画面の見かた

持っている道具(ふくろは最初の12種類の道具が表示される)

選べる仲間とふくろ

### 道具を選ぶときの画面の見かた

道具の種別と種別の簡単な説明

持っている道具(1画面につき6個まで表示される)

道具の説明

## しらべる

目の前にあるものや、自分の足元を調べる。基本的にAボタンで代用可能。ただし、Aボタンでタルやツボを調べたときは、壊れてしまう。

⬅気になるものがあったら、このコマンドかAボタンで調べるクセをつけておこう。

## つよさ

仲間の能力値や装備などを確認する（各能力値の役割についてはP.74を参照）。どの仲間の強さを見るかは、十字ボタンの左右で選択可能。馬車シンボル（ぜんいん）を選んだときは、カジノのコインの枚数などが見られる。また、AボタンやXボタンを押すと、表示が下のように順に切りかわっていく。

### 仲間を選んだときの画面の見かた



※1……呪文を覚えていない仲間はボタンを押しても切りかわらない

### 馬車シンボル（ぜんいん）を選んだときの画面の見かた



### ちいさなメダルの枚数は「つよさ」で確認できる

世界中のいろいろなところで手に入るちいさなメダル（→P.315）は、持ち物に道具としては加わらない。そのかわり、「つよさ」コマンドで馬車シンボル（ぜんいん）を選ぶと、いままでに集めた枚数が下画面に表示される。この枚数は、すでにメダル王に渡したぶんも含めた数だ。

## さくせん

以下の9つのことを行える。

**●まんたん**

全員のHPが満タンになるまで、呪文を自動的に使って回復する。キアリーで毒も解くが、ザオラル、ザオリクによる蘇生は行わない。なお、呪文を唱える仲間は、「ならびかえ」を選んだときにうしろに表示される者が優先的に選ばれる。

**●そうび**

選んだ仲間の装備を変更する。武器→よろい→盾→かぶと→装飾品の順にひとつずつ決めていき、何も装備していない状態にすることも可能。

装備を変えたときの能力値の変化

現在の装備

選んだ仲間が持っている装備品

**●ならびかえ**

パーティの並び順を変える(→P.44)。馬車を連れているときにかぎり、戦闘に参加するメンバーと馬車で待機するメンバーを自由に変更可能。

戦闘中に使える呪文(馬車を連れているときのみ表示される)

決めた並び順

能力値

仲間

決定マーク(これを選ぶと、4人選ぶ前であっても操作が終わる)

**●さくせんがえ**

作戦(→P.54)を変更する。このコマンドを利用できるのは、第五章の冒険がある程度進んでから。

現在の作戦

選べる作戦

仲間

**●どうぐせいり**

選んだ仲間の持ち物のうち、下記以外をすべてふくろに入れる。仲間を選ぶとき、上画面にはその人が持っている道具が表示される。

**「どうぐせいり」でふくろに入らないおもなもの**

- 装備しているもの
- 戦闘中に道具として使ったときに効果がある武器&盾(みなごろしのけんをのぞく)
- せかいじゅのは
- けんじゃのいし
- せかいじゅのしずく
- せいじゃくのたま
- ラーのかがみ
- モンスターずかん
- ときのすな

**●ふくろせいり**

ふくろに入っている道具を、「しゅべつ順」か「あいうえお順」で並べかえる。

**●せんれき**

戦歴を表示する(→P.317)。

**●せってい**

BGMの音量、効果音の音量、戦闘速度を、それぞれ1～5の5段階から選んで設定する。BGMと効果音の音量は1が小さく、5が大きい。戦闘速度は1が速く、5がゆっくり(5だと、ボタンを押すまで戦闘中のメッセージが進まなくなる)。

**●ちゅうだん**

中断の書に記録して冒険を終える(→P.31)。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 06

# パーティを編成しよう

冒険の旅をともにする仲間たちのことを「パーティ」と呼ぶ。パーティの誰が戦闘に参加できるのか、馬車にいる仲間に何ができるのかなどの知識を身につけておこう。

1: 2: 3: 4:
ソロ Lv:32
HP 268/268
MP 158/158
こうげき力 :227
しゅび力 :188

## 戦闘に参加できるのは最大4人まで

最初はひとりではじまる第五章だが、冒険を進めるにつれて仲間が増えていき、やがては第一章から第五章の主人公たち8人全員で冒険することになる(進めかたによっては、旅の途中で一時的にパーティが10人になる可能性もある)。ただし、戦闘に同時に参加できるのは4人まで。パーティの人数が5人以上になったら、戦闘に参加しない仲間は馬車のなかで待機することになるのだ。

ちなみに、馬車を手に入れる前だと、戦闘のときはかならずパーティ全員で魔物に立ち向かうが、馬車がある場合、戦闘に参加するメンバーを1～4人の範囲で自由に決められる。

上画面
ガンガン いくわよ　いのち だいじに　ガンガン いくわよ

| ソフィア | ライアン | クリフト | マーニャ |
|---|---|---|---|
| HP 225 | HP 213 | HP 177 | HP 151 |
| MP 122 | MP 0 | MP 125 | MP 186 |
| Lv: 27 | Lv: 22 | Lv: 28 | Lv: 25 |

←誰を戦闘に参加させるかは、攻守のバランスを考えて選ぼう(→P.79)。

● パーティと戦闘に参加できるメンバーの関係

**馬車入手前のパーティ** 最大3人

戦闘に参加するメンバー 全員

↓

**馬車入手後のパーティ** 最大10人

戦闘に参加するメンバー 1～4人

馬車で待機するメンバー 残り全員

### 並び順に応じて狙われやすさが変わる

戦闘に参加するメンバーには並び順があり、前にいる者ほど魔物から狙われやすくなる。そのため、HPや守備力の高い仲間は前に、低い仲間はうしろに並ばせるのがセオリーだ。並び順は、移動中なら「さくせん」の「ならびかえ」コマンドで変えられる(→P.43)。また、第五章で馬車を手に入れたあとなら、戦闘中でも「いれかえ」コマンドで並び順を変更可能だ(→P.54)。

| ソロ | ライアン | ブライ | マーニャ |
|---|---|---|---|
| HP 252 | HP 277 | HP 186 | HP 178 |
| MP 145 | MP 0 | MP 246 | MP 217 |
| Lv: 30 | Lv: 27 | Lv: 32 | Lv: 29 |

前　うしろ
上画面　11933G

←HPの高い勇者やライアンは前、ブライやマーニャはうしろに並ばせるといい。

## 馬車を活用できるかどうかは場所によって差がある

馬車で待機している仲間ができることは、パーティがどこにいるかによって異なる。たとえば、町や城にいるときは呪文や道具を使えるが、メンバーの交代はできない。また、馬車が入れないダンジョン(→P.50)の大半では、馬車で待機している仲間は何も行えないのだ。そうしたダンジョンでは、入ったときのメンバーだけで戦い抜く必要があるので、誰を連れていくかよく考えよう。

⬅キアリクなどごく一部の呪文は、馬車にいるメンバーにも効果がある。

### 馬車で待機している仲間ができること

※○……できる、×……できない

| 行動 | 場所 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | フィールド | 町や城 | 馬車が入れるダンジョン | 馬車が入れないダンジョン(※1) |
| 移動中に呪文や道具を使う | ○ | ○ | ○ | × |
| 戦闘で勝ったときに経験値を獲得する | ○ | ○ | ○ | × |
| 戦闘に参加しているメンバーと交代する | ○ | × | ○ | × |
| 全滅時に馬車から飛び出す | ○ | × | ○ | × |

※1……町や城にいるときと同じことができるダンジョンもある。また、一部のダンジョンは、馬車で待機している仲間ができることがフロアによって異なる

## ガンガン知ろうぜ 協力者と導かれし者たちとのちがい

冒険の途中では、導かれし者たちに力を貸してくれる協力者が仲間としてパーティに加わることもある。彼らは、戦闘中は自分の判断のみで行動を決めるなど、右記のような点が導かれし者たちとは異なるので覚えておこう。どの協力者も、仲間になった状態から成長はしないが、最初から十分に強いため、頼もしい戦力となってくれるはずだ。

⬅移動中なら、覚えている呪文をコマンド入力で使ってもらうことが可能。

➡導かれし者たちと同様に、「はなす」かBボタンで、協力者とも会話できる。

### 協力者の特徴

- 初期装備以外の道具を持てず、装備も変えられない
- レベルが上がらない(経験値とレベルは、ともに「？」と表示される)
- 戦闘中はコマンドや作戦による指示を出せない(協力者が自分で考えて行動する)
- 教会で生き返らせるときの寄付金は10ゴールド
- たねやきのみを使っても何も起こらない
- マネマネのモシャスで化けられずにすむ
- ホイミン以外には、魔物が使う呪文がかならず(ザキ、ザラキ、やけつく息は90%の確率で)効いてしまう
- 戦闘に参加するメンバーを協力者だけにはできない
- 導かれし者たちが全員チカラつきると、協力者が生き残っていても全滅となる

冒険の基礎知識 07

# 道具を使おう

**冒険中に手に入る道具には、戦闘で役立つもの、仕掛けを解くために必要なものなど、さまざまな種類がある。道具をうまく使いこなせば、冒険の助けになるはずだ。**

## 道具にはいくつかの種類がある

すべての道具は、その役割に応じて、「武器」「よろい」「装飾品」など、いくつかの種類に分類できる(下の表を参照)。これらのうち、武器、よろい、盾、かぶと、装飾品はまとめて「装備品」と呼ばれ、装備して攻撃力や守備力などをアップさせるのがおもな使い道。基本的には、持っているだけだと役に立たないので、かならず装備しておこう。一方、どうぐと重要アイテムには、道具として使ったときに効果を得られるものが多い。

←装備していない武器や盾でも、戦闘中に道具として使うことはできる。

### 道具の種類ごとの特徴

| 種類 | 解説 | この種類に含まれる道具の例 | | |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | 直接攻撃用の武器。装備すると攻撃力がアップ。道具として使うと効果があるものや、直接攻撃した相手に特殊な効果(眠らせるなど)を発揮するものもある | どうのつるぎ | まどろみのけん | ほのおのツメ |
| よろい | 身体につける防具。装備すると守備力がアップ。強力なよろいには、呪文や炎、吹雪によるダメージを軽減する効果を持つものが多い | せいどうのよろい | ドラゴンメイル | まほうのほうい |
| 盾 | 手に持つ防具。装備すると守備力がアップ。武器と同じく道具として使うと効果があるものや、よろいと同じく呪文などによるダメージを軽減するものもある | てつのたて | ふうじんのたて | ちからのたて |
| かぶと | 頭につける防具。装備すると守備力がアップ。魔物がかけてくる補助呪文に強くなるものが多い | ヘアバンド | てつかぶと | きんのかみかざり |
| 装飾品 | 指輪や腕輪などのアクセサリ。装備するといずれかの能力値がアップ。特殊な効果を秘めたものもあるが、その効果を発揮する条件は、道具として使う、歩く、チカラつきるなどさまざま | あみタイツ | いのりのゆびわ | メガンテのうでわ |
| どうぐ | 一般的な道具。使うとHPやMPの回復をはじめとした、いろいろな効果がある。大半は、一度使うとなくなってしまう | やくそう | キメラのつばさ | ラーのかがみ |
| 重要アイテム | とても大切な道具。特定の場面で使うと効果がある(必要なときに自動的に使われるものもある)。使ってもなくならないものがほとんど | あやかしのふえ | やみのランプ | まほうのカギ |

## お店や宝箱などから道具を手に入れよう

道具を手に入れるには、右記の方法がある。一番手軽なのはお店で買うことだが、それだけではとてもお金がかかるうえ、貴重な品は手に入らない。宝箱を開けるなどのほかの方法も利用して、いろいろな道具を手に入れていこう。

**道具の入手方法**

- お店で買う
- 宝箱、タル、ツボ、タンスなどを調べる(→P.37)
- カジノの景品としてもらう(→P.305)
- ちいさなメダルを集めたごほうびとしてメダル王からもらう(→P.316)
- 人からもらう
- 魔物が落とした宝箱から手に入れる(またはトルネコが奪った宝箱から手に入れる／→P.56)

←お店で買える道具を宝箱から手に入れれば、同じものを買うお金の節約になる。

➡魔物は宝箱をなかなか落としていかないが、トルネコが奪ってくれることもある。

## ふくろにはたくさんの道具を保管できる

ひとりの仲間は道具を12個まで持てるが、それ以外にも、「ふくろ」のなかに数多くの道具を入れられる。道具をふくろに入れておけば、いくらでも持ち運ぶことができるのだ(同じ道具は99個まで)。ただし、ふくろのなかに入っている道具は戦闘中には使えない。戦闘で活用したい道具は仲間に持たせておき、それ以外のものをふくろに入れておくようにするといいだろう。

←「どうぐ」コマンドで表示されるこのマークが、ふくろを表している。

## 呪われた危険な装備品に注意

装備品のなかには、呪いがかけられているものがある。呪われた装備品は、攻撃力や守備力が高いかわりに、さまざまなマイナスの効果があるうえ、装備すると呪いを解くまでははずせなくなってしまう。まじんのかなづち以外の呪われた装備品は、道具の説明文に「なにかキケンな においがする」と表示されるので、呪われているかどうかはこれで見わけるといいだろう。なお、道具として使うだけなら、呪われることはない。

←呪いは教会で解けるが、同じものを装備するとまた呪われてしまうので注意。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 08

# フィールドへ旅立とう

**町や城から外へ出ると、そこには草原や森、山、海などからなる広大なフィールドが広がっている。船や気球も利用すれば、世界のスミズミまで足を運べるのだ。**

## フィールドを進んで目的地へ移動しよう

町からダンジョンへ、ダンジョンから町へと移動するときは、フィールドを通ることになる。フィールドにはさまざまな地形があるので、それぞれの特徴を知っておこう。フィールドを移動するさいは、下の表の呪文や道具も活用するといい。

なお、フィールドを歩いていると、魔物が現れて戦闘になることがある。そのときに備えて、念入りに準備を整えておきたい。

←町やダンジョンの入口を見逃さないよう、それらの形も覚えておこう。

### フィールド移動の助けになる呪文や道具

| 呪文や道具 | 効果 |
| --- | --- |
| ルーラ、キメラのつばさ | 訪れたことがある町や城まで一瞬で移動する |
| トヘロス、せいすい | 弱い魔物と出会わなくなる |
| しのびあし | 魔物と出会いにくくなる |
| タカのめ | 近くにある建物の場所がわかる |
| トラマナ | 毒の沼地でダメージを受けなくなる |

### フィールドの地形

| 地形 | 説明 |
| --- | --- |
| 草原 | 歩いて通れる |
| 茂み | 歩いて通れる |
| 森 | 歩いて通れる。魔物に出会いやすい |
| 砂漠 | 歩いて通れる |
| 山 | 歩いて通れる。魔物にとても出会いやすい |
| 橋 | 歩いて通れる |
| 毒の沼地 | 歩いて通れる。一定距離を歩くごとに1のダメージ(HP0にはならない)。トラマナの効果を得ているときは、ダメージを受けない |
| 岩山 | 歩いては通れない。気球なら通れる(着陸はできない) |
| 立て札 | 調べると、書いてあることが読める |
| 海、川 | 歩いては通れない。船や気球なら通れる |
| 浅瀬 | 歩きや船では通れない。気球なら通れる(着陸はできない) |

### 入れる場所

| 場所 | 説明 |
| --- | --- |
| 町 | 大勢の人がいる町 |
| 村 | 小さな村 |
| 城 | 王様がいる城やその城下町 |
| ほこら | 旅の扉などがある小さな建物 |
| 一軒家 | 人が暮らしている小さな家 |
| 洞窟 | ダンジョンの入口。馬車は入れない |
| 大洞窟 | ダンジョンの広い入口。馬車も入れる |
| 塔 | ダンジョンの入口。馬車は入れない |

### 上画面には世界地図が表示される

フィールドを移動中、上画面には世界地図が表示される(→P.35)。この地図を見れば、自分が現在いる位置がわかるのだ。また、行ったことのある陸地とその周辺は色つきで、行ったことのない陸地は灰色で表示されるため、自分が訪れたことのない地域を見わけやすい。

なお、フィールド上でYボタンを押すと、上画面は、周辺の拡大マップ(マップ情報画面)に切りかわる。

上画面 世界地図
Yボタン
上画面 周辺の拡大マップ
Yボタン

## 世界は時間で変化する

フィールドを移動していると時間が進み、世界は昼から夜、夜から昼へと変わっていく(立ち止まっているあいだは時間が進まない)。また、ラナルータの呪文ややみのランプを使ったり、宿屋に泊まったりすると、時間を「昼→夜」「夜→昼」と一気に進めることも可能だ。

昼と夜とでは、フィールドで出現する魔物の種類が変化する。同じ地域であっても、夜には昼よりも強めのモンスターが出現することが多いので、十分に注意しよう。なお、町のなかでは、昼と夜とでさらにいろいろなちがいがある(→P.39)。

**時間を一気に進める方法**

| 方法 | 昼→夜 | 夜→昼 |
|---|---|---|
| ラナルータを使う | ○ | ○ |
| やみのランプを使う | ○ | × |
| 宿屋に泊まる | × | ○ |

←ラナルータとやみのランプは、使っても効果のない場所もある。

## いろいろな乗り物を活用しよう

冒険を進めていくと、仲間が乗りこめる馬車、海の上を進める船、空を飛べる気球といった3種類の乗り物が手に入る(右の写真を参照)。船や気球に乗れば、歩いて行けなかったところへも進めるのだ。それに対して馬車は、移動できる地形は歩いているときと変わらないが、手に入れれば大勢の仲間と旅を進められるようになる(→P.44)。

←船や気球で降りられる場所は、歩いて移動できる場所と同じだ(橋をのぞく)。

**馬車**
- 最大10人の仲間で旅ができる

**船**
- 海や川を移動できる
- 陸地から船に向かって歩けば乗りこめる。乗っているときに陸に向かって進めば降りられる
- 魔物と遭遇することがある

**気球**
- すべての地形を通過できる
- 気球と重なってAボタンを押せば乗りこめる。飛行中にAボタンかBボタンを押せば降りられる
- 魔物とは遭遇しない

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 09

# ダンジョンを探索しよう

洞窟や塔といったダンジョンでは、多くの魔物や仕掛けがパーティを待ち受けている。探索を無事にやりとげられるように、ダンジョンの特徴を理解しておこう。

## ダンジョンにはさまざまな特徴がある

ダンジョンに挑む目的は、道具を探しに行く、魔物を倒しに行くなどさまざま。事前に町や城で情報を集めていれば、何をすればいいかはわかるので、慎重に奥まで進んで目的を果たそう。

ダンジョンには、地下へ下りていく洞窟や、上へのぼっていく塔などの種類があり、いずれも下記のような特徴を持っている。基本的に馬車は洞窟にも塔にも入れないが、入口の広い「大洞窟」だけは別で、馬車も一緒に入ることができるのだ。

←これが大洞窟の入口。こういったダンジョンには、馬車を連れて入れる。

### ダンジョンの特徴

- 周辺のフィールドよりも手ごわい魔物が現れる
- 馬車が入れないところが多い
- 宝箱が多く置かれている(タルやツボが置かれているダンジョンもまれにある)
- 昼と夜に差がないところが多い
- なかを歩いても時間が経過しない
- リレミトで脱出できるところが多い(天井のない場所ならルーラでも脱出可能)
- ラナルータは効果がないところが多い
- トヘロス、しのびあし、くちぶえ、せいすい、においぶくろは効果がある

## ガンガン知ろうぜ　マップをまわせるダンジョンとまわせないダンジョンがある

ほとんどの洞窟では、町とちがって、マップの回転(→P.36)ができない。マップをよく見て、扉や宝箱の見落としがないように注意して探索を進めよう。一方、大半の塔ではマップの回転が可能。もちろん、どちらにも例外はあるので、ダンジョンに入ったらLボタンやRボタンを押して、マップを回転させられるかどうか試してみるといい。

←回転はできるが、まわる角度は左右45度までという場所もある。

## ダンジョン内にある仕掛けを利用していこう

いくつかのダンジョンには、町や城などと同じく、扉やバリア、旅の扉がある(→P.37)。そのほか、以下に紹介するような仕掛けが設置されたダンジョンも多いのだ。これらの仕掛けを使うと、先へ進めたり、隠された宝箱のところへ行けたりすることがあるので、うまく利用してダンジョンのスミズミまで探索しよう。

### 穴

飛び降りられる穴。飛び降りてもダメージは受けず、下のフロアへ行ける。このとき、階段では行けない場所へ出る場合が多い。ただし、降りた先の近くに階段やハシゴがなければ、もとの場所へもどるのが大変になってしまう。塔では、外壁のないところから外へ飛び降りることもできる。

←思い切って穴から飛び降りてみると、道が開けることも。

### 回復の泉

力のわいてくる不思議な泉。円内に入ると、全員のHPとMPが完全に回復し、毒も解ける(チカラつきている人のHPは回復しない)。

### スイッチ

壁や床にあるスイッチ。これを押すと、ダンジョン内に何らかの変化が起こる。

### 押せる岩

何のヘンテツもない岩。押すと、その方向に動かすことができる。ダンジョンによっては、岩ではなく石像を押せる場合も。

### イカダ

水路を渡るためのイカダ。床から直接乗り降りできる。操作方法は歩くときと同じ。

### リフト

上下に動く部屋や足場。乗りこむと、上のフロアや下のフロアへ移動できる。ダンジョンによっては、リフトを下のフロアに動かしたあと、リフトの天井を渡って先へ進むことも可能だ。

←階段がないダンジョンでは、フロア間の移動にリフトを使う。

### すべる床

矢印の描かれた不思議な床。上に乗ると、矢印の方向へ運ばれてしまう。そのあいだは、ほかの方向へ歩くことができない。

### 宝箱に化けたモンスター

宝箱のフリをしているモンスター。ひとくいばこ、ミミック、パンドラボックスの3種類がいて、いずれも、調べると正体を現して襲ってくる。宝箱を開ける前でも、ブライがインパスを使えば、本物の宝箱かどうか見わけることが可能(赤く光ったら宝箱に化けたモンスター／→P.70)。

ソフィアたちは にげだした！
しかし まわりこまれてしまった！

←これらの魔物からは逃げられない。できれば事前にインパスを使おう。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 10

# 戦闘で魔物を倒そう

冒険の途中では、数多くの魔物たちが何度となく行く手をはばんでくる。戦闘を進めるうえで必要な知識を身につけておき、現れた魔物たちを確実に倒していこう。

やつざきアニマルBの こうげき！

## まずは戦闘の基本を知る

フィールドやダンジョンを移動していると、魔物が襲ってきて、戦闘になることがある。現れた魔物をすべて倒せばパーティの勝ちとなって戦闘が終わり、移動の画面にもどって冒険をつづけられるのだ。何度も起こる戦闘に備えて、画面の見かたと戦闘の流れを頭に入れておこう。

### 戦闘中の画面の見かた

現在の作戦（コマンドを入力したあとは、その内容）

仲間の顔、名前、残りHP、残りMP、レベル（特定の状態変化になっているときは、その状態を表示）

上画面

ガンガン いくわよ　いのち だいじに　じゅもんは やめて

| ソフィア | トルネコ | ミネア | マーニャ |
|---|---|---|---|
| HP 175 | HP 166 | HP 117 | HP 133 |
| MP 89 | MP 0 | MP 93 | MP 155 |
| Lv: 21 | どく | Lv: 21 | Lv: 22 |

下画面

たたかう　いれかえ　さくせん　にげる

魔物の姿

コマンド

### 戦闘の基本的な流れ

#### ❶ 魔物と遭遇する

フィールドやダンジョンで魔物が現れたら戦闘開始。パーティか魔物のどちらかが先制攻撃することもある。

ボーンナイトが あらわれた！

#### ❷ コマンドを入力する

戦いかたをコマンドで決定。コマンドは、1ターン（全員が1回ずつ行動するまでの区切り）ごとに決められる。

ボーンナイト ×3　こうげき　じゅもん　ソロ　どうぐ　ぼうぎょ

#### ❸ 行動をはじめる

入力したコマンド（あるいはAIでの判断）どおりに行動を開始。このときは、魔物もこちらを攻撃してくる。

アリーナの こうげき！

#### ❹ 魔物たちを全滅させる

魔物をすべて倒せばパーティの勝利。経験値やお金と、魔物が宝箱を落としていればその中身が手に入る。

ボーンナイトたちを やっつけた！

## 仲間はAIで自分の行動を判断する

第一章〜第四章では、パーティ全員の行動をコマンドで決めるが、第五章以降ではAIでの戦闘が行える。勇者以外の仲間はAIによって自分の行動を判断するので、コマンド入力をしなくても戦えるのだ。仲間には、どんなふうに戦ってほしいかのおおまかな指示を、6種類の作戦として出せる(→P.54)。自分でこまかな指示を出したいときは、コマンド入力をすることも可能だ。

←ふだんはAIで判断をさせて、ここぞという場面でコマンド入力にするといい。

## あぶないときは逃げてもいい

戦闘では、魔物と戦わずに「にげる」コマンドで逃げることもできる(→P.54)。ただし、かならず逃げ切れるとはかぎらず、まわりこまれる場合もある。そのときは魔物全員から一方的に攻撃されてしまうというリスクも覚悟しておこう。

←魔物のほうが逃げていくこともある。逃げた魔物の経験値やお金は手に入らない。

### 逃げるときの注意点

- レベルが高いとまわりこまれにくい
- 特定の戦闘では逃げられない
- 逃げ切った場合は、経験値もお金も手に入らず、魔物が宝箱を落とすこともない

## パーティが全滅すると所持金が半分になる

戦闘では、パーティがかならず勝つとはかぎらない。導かれし者たち全員がチカラつきると全滅となり、所持金が半分になって、最後に冒険の書に記録した教会へもどされてしまうのだ。このときはパーティのひとりだけが生き返るので、チカラつきているほかの仲間は、教会に頼むかザオラルの呪文などを使って生き返らせよう。

なお、馬車があるときは、戦っているメンバーが全員倒れても、馬車から仲間が飛び出してきて戦闘を続行できる。この場合は、馬車にいた仲間も含めて全員がチカラつきると全滅となるのだ。

←第三章では、てつのきんこを入手すると、全滅しても所持金は減らない。

→第五章では、ゴールド銀行に預けてあるぶんのお金は減らずにすむ。

### 全滅後に生き返る仲間

| 章 | 生き返る仲間 |
|---|---|
| 第一章 | ライアン |
| 第二章 | アリーナ |
| 第三章 | トルネコ |

| 章 | 生き返る仲間 |
|---|---|
| 第四章 | マーニャ |
| 第五章以降 | 勇者 |

## 最初のおおまかな指示はメインコマンドで

戦闘では、各ターンの最初に、まずメインコマンドを入力することになる。メインコマンドには「たたかう」「いれかえ」「さくせん」「にげる」の4種類があるが、第一章〜第四章と、第五章の序盤で使えるのは「たたかう」と「にげる」だけ。4つのコマンドをすべて使えるようになるのは、第五章の冒険をある程度進めてからだ。

←魔物を倒すつもりなら、基本的には「たたかう」を選べばいい。

### たたかう

戦うことを決めるコマンド。このコマンドを選んだあとは、ひとりひとりの具体的な行動を決めていく（右ページを参照）。ただし、第五章以降では、作戦が「めいれいさせろ／めいれいするわよ」以外の仲間は、AIによって自分で行動を決める。

### いれかえ（第五章以降）

戦闘に参加するメンバーや並び順を変更するコマンド。「いれかえ」と「そうがえ」がある。

**●いれかえ**

戦闘に参加するメンバーと馬車で待機するメンバーを、ひとりだけ交代させる。

**●そうがえ**

戦闘に参加するメンバーおよび並び順を、すべて決め直す。

←メンバーの交代だけでなく、並び順の変更もできる「そうがえ」が便利。

### さくせん（第五章以降）

仲間に出す作戦を変更するコマンド。作戦をひとりずつ変えることも、全員の作戦をまとめて変えることもできる。勇者の性別によって作戦の名前は少しちがうが、内容はどちらも同じ（下の表を参照）。ちなみに、仲間がAIで行動を判断する場合に使う道具は、しゅくふくのつえ、ちからのたて、けんじゃのいしの3種類だけなので注意。

### にげる

戦闘から逃げるためのコマンド。逃げ切ればその場で戦闘が終わるが、魔物にまわりこまれてしまうこともある（→P.53）。

#### 各作戦の内容

| 作戦の名前 | 作戦の内容 |
|---|---|
| 男 ガンガンいこうぜ<br>女 ガンガンいくわよ | 全力で魔物を攻撃する。手早く魔物を倒したいときに最適。HPの回復は、チカラつきる寸前まで行わない |
| 男 女 バッチリがんばれ | 攻撃、補助、回復をバランスよく行う。攻守のバランスが取れているため、ふだんはこの作戦にしておくと安心 |
| 男 おれにまかせろ<br>女 わたしにまかせて | 魔物にダメージを与える攻撃は行わず、補助呪文を中心に使う（補助呪文を使えない仲間は、基本的に防御する） |
| 男 じゅもんつかうな<br>女 じゅもんはやめて | 呪文を使うのをやめて、直接攻撃をするか、特技のうちMPを消費しないもの（→P.58）や道具を使う。MPを節約したいときに向いている作戦 |
| 男 女 いのちだいじに | HPの回復を最優先に行う。回復以外の行動では積極的に攻撃呪文を使う |
| 男 めいれいさせろ<br>女 めいれいするわよ | コマンド入力をする。こまかい指示を出して、思いどおりの行動をさせることが可能 |

## 「たたかう」を選んだあとはひとりひとりの行動を決める

仲間ひとりひとりの具体的な行動を決めるコマンドには、「こうげき」「じゅもん」「どうぐ」「ぼうぎょ」の4種類がある。それぞれのコマンドを、必要に応じて使いわけていこう。また、狙う相手もグループ単位で選択可能だ(右の写真を参照)。

←十字ボタンの左右を押して、狙いたいグループが明るくなるようにしよう。

↑同じ種類の魔物が、ふたつ以上のグループにわかれて出現することもある。

### こうげき

→P.56

装備している武器(または素手)による直接攻撃を行う。会心の一撃が出たり、身をかわされたりすることもある(→P.56)。

←基本的には魔物1匹を攻撃。複数の魔物を攻撃できるのは、特別な武器だけだ。

### どうぐ

→P.46

その仲間が持っている道具を使う。装備品を選べば、それを装備することもできる(装備の変更後は、改めてコマンドを決め直せる)。

←装備品を選んだときは、道具として使うのか装備するのかも決めよう。

### じゅもん

→P.57

覚えている戦闘用の呪文を使う。MPが不足していると、その呪文は使えないので注意。

←ライアン、アリーナ、トルネコ以外の仲間は、戦闘用の呪文を覚える。

### ぼうぎょ

魔物からの攻撃に備えて身を守る。そのターンのあいだ、受けるダメージが半分ですむ。

←魔物の直接攻撃だけでなく、呪文や炎、吹雪などによるダメージも軽減可能。

## 直接攻撃は会心の一撃やミスになることがある

直接攻撃には、右記のようなさまざまな特徴がある。会心の一撃が出れば大ダメージを与えることができるが、逆に、身をかわされたりミスになったりすると、まったくダメージを与えることができないのだ。ちなみに、アリーナだけは会心の一撃がほかの仲間よりも出やすく、その確率はレベルが上がるとともに高くなっていく。

⬅会心の一撃が出ると、自分の攻撃力とほぼ同じ大きさのダメージを与える。

### 直接攻撃の特徴

- 与えるダメージは、自分の攻撃力が高いほど大きく、相手の守備力が高いほど小さくなる
- バイキルトの呪文の効果を受けていると、与えるダメージが2倍になる
- 会心の一撃（魔物の場合は痛恨の一撃）が出て、相手の守備力に関係なく大ダメージを与えることがある。ただし、バイキルトの呪文の効果を受けているときは、会心の一撃が出ない
- 相手に身をかわされて当たらないことがある
- 相手の守備力がとても高いか、自分が幻に包まれていると、ミスになることがある
- 相手の眠りや混乱を覚ますことがある
- 武器が持つ特殊な効果が発生することがある（相手を眠らせる、特定の系統の魔物に大ダメージを与える、など）

## ガンガン知ろうぜ　トルネコはときどき独自の行動をとる

第五章以降でのトルネコは、作戦やコマンドで指示を出してもそのとおりに行動せず、かわりに独自の行動をとることがある。トルネコの独自の行動は右記の10種類。魔物を足止めする効果が多いほか、宝箱を奪う、会心の一撃をくり出すなど、うれしい効果のものもある。ただし、どの行動をいつ行ってくれるかはわからず、完全に運まかせだ。

⬅ラリホーが効きやすい魔物は、足払いや大声などで1ターン休みにさせやすい。

➡思わぬときに会心の一撃を出して、予想外の活躍をすることもある。

### トルネコの独自の行動

| トルネコの行動 | 解説 |
|---|---|
| ぼーっとする | 魔物をぼーっと見ているだけで何もしない |
| 宝箱を奪う | スキを見て魔物1体から宝箱を奪い、そのなかに入っている道具を手に入れる |
| ちからため | 力をためて、トルネコがつぎのターンで直接攻撃を行うときのダメージを2倍にする |
| 転んで会心 | つまずいて転んだ拍子に武器が魔物1体に当たって、会心の一撃が出る |
| 不思議な踊り | 不思議な踊りを踊って、魔物1体のMPを15～20減らす。どんな魔物にもかならず効く |
| 子守唄 | 子守唄を歌って魔物全体を眠らせる。効きやすさはラリホーと同じ |
| 指まわし | 指をくるくるまわして魔物1体を混乱させる。効きやすさはメダパニと同じ |
| 足払い | 足払いをかけて魔物1体を転ばせ、1ターン休みにさせる。効きやすさはラリホーと同じ |
| だじゃれ | つまらないだじゃれを言って魔物全体を笑わせ、1ターン休みにさせる。効きやすさはラリホーと同じ |
| 大声 | いきなり大声をあげて魔物全体を驚かせ、1ターン休みにさせる。効きやすさはラリホーと同じ |

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 11

# 呪文を唱えてみよう

仲間の多くは、魔法の力によって不思議な効果を引き起こす「呪文」を使うことができる。多種多様な呪文を使いこなせば、冒険は格段にラクになるだろう。

ソフィアは
ギガデインを となえた!

## 呪文を使うときはその性質を考えて

呪文にはさまざまな効果のものがあるが、右記の性質はほとんどの呪文で共通している。呪文を使うかどうか決めるときは、これらの性質も考えて、MPをムダにしないように気をつけておこう。

仲間が使える呪文は、レベルが上がると増えていく。レベルが上がらない協力者(→P.45)も、最初から覚えている呪文は使うことができる。

**ほとんどの呪文に共通する性質**

- 使うときにMPを消費する
- 使っても効かないことがある
- マホトーンによって封じられる
- マホステのかかっている相手には届かない
- マホカンタのかかっている相手には跳ね返される
- 不思議な霧によってかき消される

しかし 呪文は ふうじこめられている!

⬆封じられていても呪文のコマンドを選ぶことはできるが、効果は現れないので注意。

## ガンガン知ろうぜ 呪文の修得にはかしこさが影響する

呪文には、修得するために必要なレベル(基準レベル)があり、基本的にはそのレベルに到達すれば覚えられる(同じ呪文でも、基準レベルは仲間ごとに異なる／→P.59〜73)。ただし、かしこさが低い場合、実際の修得が1〜2レベル遅れてしまう。レベルが低いうちはかしこさも低いため、修得が遅くなりがちだが、レベルとともにかしこさが上がってくる冒険の中盤以降は、基準レベルになったときに確実に呪文を覚えられるようになるはずだ。

ソフィアは メラの 呪文をおぼえた!

⬅どの呪文も、基準レベルから2回レベルアップするまでには、かならず覚える。

## 「じゅもん」コマンドから特技も使える

勇者が覚えるギガソードなどは「特技」といって、ほかの呪文とは基本的な性質が大きく異なる。具体的には、マホトーン、マホカンタ、マホステ、不思議な霧の影響を受けないのだ。特技にあたるものは下記のとおり。これらのうち、ドラゴンぎり、まじんぎり、ムーンサルト、メタルぎり、しんくうはの5つは、マヌーサの影響を受けたり身をかわされることがあったりと、直接攻撃と似た性質を持っている(右下の表を参照)。

ソロは ギガソードを はなった!

⬅特技を使うと「○○を となえた!」ではない、独自のメッセージが表示される。

### 特技に該当するもの

- ギガソード
- ドラゴンぎり
- まじんぎり
- ムーンサルト
- メタルぎり
- しんくうは
- いてつくはどう
- ジゴスパーク
- マダンテ
- しのびあし
- タカのめ
- たからのにおい
- くちぶえ

### 直接攻撃と似た性質を持つ特技

| 名前 | マヌーサの影響を受ける | バイキルトの影響を受ける | 眠りや混乱を覚ますことがある | 身をかわされることがある | 攻撃力の影響を受ける |
|---|---|---|---|---|---|
| ドラゴンぎり | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| まじんぎり | ○ | × | ○ | ○ | ○ |
| ムーンサルト | ○ | × | × | ○ | ○ |
| メタルぎり | ○ | × | ○ | ○ | ○ |
| しんくうは | × | × | × | ○ | × |

## ガンガン知ろうぜ 呪文が効きやすい相手と効きにくい相手がいる

呪文などの攻撃は、使ってもかならず効くとはかぎらない。魔物たちは攻撃への耐性を、「よく効く」「ふつうに効く」といった4段階で備えており(→P.370)、耐性に応じて、効きやすさがちがってくる。くわしくは、右の表にまとめたとおりだ。

なお、魔物が使ってきた呪文などを仲間たちが受けるときは、右下の表の効きやすさになる。メラ系など、ダメージを与える呪文はかならず効くが、一部の防具でダメージを軽減することは可能だ。また、ラリホーなどを効きにくくする防具もある。

### 魔物に対する呪文などの効きやすさ

| | 相手の耐性ごとの効きやすさ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | よく効く | ふつうに効く | 効きにくい | 効かない |
| 下記以外のものが効く確率 | 100% | 85% | 40% | 0% |
| ルカニとラリホーマが効く確率 | 100% | 100% | 75% | 0% |
| マダンテで与えるダメージ | 通常どおり | 通常の8割 | 通常の半分 | ゼロ |

### 仲間に対する呪文などの効きやすさ

| 攻撃 | 効く確率 |
|---|---|
| メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、マホトラ系 | 100% |
| ルカニ系、ラリホーマ | 75% |
| マヌーサ系 | 約63% |
| ラリホー系(ラリホーマ以外)、ザキ系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系 | 約38% |
| メダパニ系 | 25% |
| マヒ系 | 約13% |

※協力者には呪文などが効きやすい(→P.45)。ただし、ホイミンには一部の攻撃が効きにくい(→P.24)

# 呪文データリスト

## リストの見かた

❶分類 ❷名前
❸消費MP
❹使える状況……移動時や戦闘時に使えるかどうか。
❺タイプ……攻撃のタイプ。そのタイプに耐性を持つ相手には効かないことがある。
❻対象……効果がおよぶ範囲。
❼解説
❽使える人と覚えるレベル……呪文を覚える仲間の名前と、最速で覚えるレベル(→P.57)。

攻撃呪文

## メラ

消費MP 2 / 移動 / 戦闘

メラ系 / 対象▶敵1体

小さな火の玉を飛ばし、敵1体に8〜14のダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 ▶レベル3
- マーニャ ▶(最初から)

エアラットBに 11の ダメージ!!
エアラットBを たおした!

## メラミ

消費MP 4 / 移動 / 戦闘

メラ系 / 対象▶敵1体

大きな火の玉を飛ばし、敵1体に70〜90のダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- マーニャ ▶レベル19

がいこつけんしAに 70の ダメージ!!
がいこつけんしAを たおした!

## メラゾーマ

消費MP 10 / 移動 / 戦闘

メラ系 / 対象▶敵1体

巨大な火の玉を飛ばし、敵1体に160〜200のダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- マーニャ ▶レベル33

ライバーンロードAに 197の ダメージ!!
ライバーンロードAを たおした!

## ギラ

消費MP 4 / 移動 / 戦闘

ギラ系 / 対象▶敵1グループ

小さな炎が走り、敵1グループに16〜24ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 ▶レベル9
- マーニャ ▶レベル7

リリパットAに 24の ダメージ!!
リリパットAを たおした!

## ベギラマ

消費MP 6　移動　戦闘

ギラ系　対象▶敵1グループ

炎がほとばしり、敵1グループに30～42ずつダメージを与える。

| 使える人と覚えるレベル |
|---|
| マーニャ ▶レベル14 |



## ベギラゴン

消費MP 10　移動　戦闘

ギラ系　対象▶敵1グループ

灼熱の炎が巻き起こり、敵1グループに88～112ずつダメージを与える。

| 使える人と覚えるレベル |
|---|
| マーニャ ▶レベル27 |



## イオ

消費MP 5　移動　戦闘

イオ系　対象▶敵全体

爆発を起こし、敵全体に16～24ずつダメージを与える。

| 使える人と覚えるレベル |
|---|
| マーニャ ▶レベル11 |



## イオラ

消費MP 8　移動　戦闘

イオ系　対象▶敵全体

大爆発を起こし、敵全体に52～68ずつダメージを与える。

| 使える人と覚えるレベル |
|---|
| 勇者 ▶レベル23 |
| マーニャ ▶レベル23 |



## イオナズン

消費MP 15　移動　戦闘

イオ系　対象▶敵全体

想像を絶する大爆発を起こし、敵全体に120～160ずつダメージを与える。

| 使える人と覚えるレベル |
|---|
| マーニャ ▶レベル36 |
| ？？？ ▶（最初から） |

攻撃呪文

## ヒャド

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘

ヒャド系 ／ 対象 敵1体

氷の刃を飛ばし、敵1体に10～16のダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►（最初から）



## ヒャダルコ

消費MP 5 ／ 移動 ／ 戦闘

ヒャド系 ／ 対象 敵1グループ

地面から氷の刃が突き出し、敵1グループに42～58ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル11



## ヒャダイン

消費MP 8 ／ 移動 ／ 戦闘

ヒャド系 ／ 対象 敵全体

上空から氷の刃が降りそそぎ、敵全体に60～80ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル27



## マヒャド

消費MP 11 ／ 移動 ／ 戦闘

ヒャド系 ／ 対象 敵1グループ

冷気の嵐が巻き起こり、敵1グループに88～112ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル32
- ??? ►（最初から）



## バギ

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘

バギ系 ／ 対象 敵1グループ

敵1グループを竜巻で切り裂き、8～24ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
- ミネア ►レベル8

攻撃呪文

## バギマ

消費MP 4　移動　戦闘

バギ系　対象▶敵1グループ

敵1グループを激しい竜巻で切り裂き、25～55ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
ミネア ▶レベル23

## バギクロス

消費MP 8　移動　戦闘

バギ系　対象▶敵1グループ

敵1グループを大竜巻で切りきざみ、60～120ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
ミネア ▶レベル32

## ライデイン

消費MP 4　移動　戦闘

デイン系　対象▶敵1体

稲妻が走り、敵1体に70～90のダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶レベル25

## ギガデイン

消費MP 15　移動　戦闘

デイン系　対象▶敵全体

激しい稲妻が走り、敵全体に175～225ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶レベル34

## ミナデイン

消費MP 各15　移動　戦闘

デイン系　対象▶敵1体

神の怒りが雷となり、敵1体に330～370のダメージを与える。MPが残り15以上の味方が4人いて、全員が呪文を唱えられるときのみ使用可能。この呪文を使うターンは、ほかの仲間が行動できない。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶レベル37

攻撃呪文

## ザキ

消費MP 4 ／ 移動 ／ 戦闘

ザキ系 ／ 対象▶敵1体

敵1体に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。ザキ系がよく効く魔物にはかならず効果がある。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル18

シャークマンタBの いきのねを とめた！

## ザラキ

消費MP 7 ／ 移動 ／ 戦闘

ザキ系 ／ 対象▶敵1グループ

敵1グループに死の言葉を投げかけ、息の根を止める。効きやすさはザキと同じ。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル24

とつげきうおBの いきのねを とめた！

## ザラキーマ

消費MP 15 ／ 移動 ／ 戦闘

ザキ系 ／ 対象▶敵全体

敵全体に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。効きやすさはザキと同じ。

使える人と覚えるレベル
??? ▶レベル42

じごくのざりがにの いきのねを とめた！

## ドラゴラム

消費MP 18 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象▶自分

7〜10ターンのあいだ竜の姿に変身する(※1)。変身中はコマンドが選べず、激しい炎を吐いて敵全体に80〜100ずつダメージを与えるか、ツメを振り下ろす直接攻撃を敵1体に仕掛ける。

使える人と覚えるレベル
マーニャ ▶レベル30
??? ▶レベル49

84
ガーディアンに 84の ダメージ！！
ガーディアンを たおした！

補助呪文

## ニフラム

消費MP 3 ／ 移動 ／ 戦闘

ニフラム系 ／ 対象▶敵1グループ

敵1グループを消し去る。消え去った魔物からは、経験値、ゴールド、アイテムを得られない。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶(最初から)

キリキリバッタAを
ひかりのなかへ けしさった！

※1……竜の姿のときは、攻撃力が130、守備力が100、すばやさが55に変わり、炎系の攻撃やマダンテが効かなくなる

## ルカニ

消費MP 3 | 移動 | 戦闘

ルカニ系 | 対象▶敵1体

7～10ターンのあいだ、敵1体の守備力を下げる。下げる量は、対象のもともとの守備力と同じで、ルカナンよりも効きやすい。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル3
- マーニャ ►レベル3

## ルカナン

消費MP 4 | 移動 | 戦闘

ルカニ系 | 対象▶敵1グループ

7～10ターンのあいだ、敵1グループの守備力を下げる。下げる量は、対象のもともとの守備力の半分。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル21
- ？？？ ►（最初から）

## ラリホー

消費MP 3 | 移動 | 戦闘

ラリホー系 | 対象▶敵1グループ

2～5ターンのあいだ、敵1グループを眠らせる。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル5
- ミネア ►レベル5

## ラリホーマ

消費MP 3 | 移動 | 戦闘

ラリホー系 | 対象▶敵1体

2～5ターンのあいだ、敵1体を眠らせる。ラリホーよりも効きやすい。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 ►レベル15
- ミネア ►レベル16
- ？？？ ►（最初から）

## メダパニ

消費MP 5 | 移動 | 戦闘

メダパニ系 | 対象▶敵1体

6～9ターンのあいだ、敵1体を混乱させる。

使える人と覚えるレベル
- ブライ ►レベル30

補助呪文

## マヌーサ

消費MP 4 移動 戦闘

マヌーサ系 対象▶敵1グループ

5～8ターンのあいだ、敵1グループが幻に包まれ、こちらに対する直接攻撃をミスしやすくなる。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル6

プテラノドンAは まぼろしに つつまれた！

## マホトーン

消費MP 3 移動 戦闘

マホトーン系 対象▶敵1グループ

7～10ターンのあいだ、敵1グループの呪文を封じる。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル12

ホイミスライムAの 呪文を ふうじこめた！

## マホトラ

消費MP 0 移動 戦闘

マホトラ系 対象▶敵1体

敵1体からMPを5～10奪い取る。

使える人と覚えるレベル
ブライ ▶レベル25
マーニャ ▶レベル16

ブライは
マホトラを となえた！

## バイキルト

消費MP 6 移動 戦闘

── 対象▶味方ひとり

6～9ターンのあいだ、直接攻撃で与えるダメージが2倍になる。ただし、その効果中は会心の一撃が出ない。

使える人と覚えるレベル
ブライ ▶レベル19
？？？ ▶レベル36

ソロの
こうげきりょくが 2ばいになった！

## ピオリム

消費MP 3 移動 戦闘

── 対象▶味方全員

7～10ターンのあいだ、味方全員のすばやさを上げる。上がる量は、対象のもともとのすばやさと同じで、255まで上げることが可能。

使える人と覚えるレベル
ブライ ▶レベル14

アリーナの すばやさが 124ふえた！

補助呪文

## スカラ

消費MP 3　移動　戦闘

―― 対象 味方ひとり

7～10ターンのあいだ、味方ひとりの守備力を上げる。上がる量は、対象のもともとの守備力の1.5倍で、999まで上げることが可能。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル4

## スクルト

消費MP 4　移動　戦闘

―― 対象 味方全員

7～10ターンのあいだ、味方全員の守備力を上げる。上がる量は、対象のもともとの守備力と同じで、999まで上げることが可能。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル14

## マホカンタ

消費MP 4　移動　戦闘

―― 対象 自分

6～9ターンのあいだ、自分の目の前に光の壁を作り出す。光の壁に当たった呪文は、唱えてきた相手に跳ね返る。味方の呪文も跳ね返してしまうが、自分に使った呪文だけは跳ね返らない。

使える人と覚えるレベル
ブライ ▶レベル8

## マホステ

消費MP 2　移動　戦闘

―― 対象 味方ひとり

7～10ターンのあいだ、味方ひとりを紫の霧で包む。紫の霧に包まれている味方には呪文が届かなくなる。味方の呪文も届かなくなってしまうが、自分に使った呪文だけは届く。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶レベル19

## フバーハ

消費MP 6　移動　戦闘

―― 対象 味方全員

6～9ターンのあいだ、味方全員が光の衣に包まれる。光の衣は、炎系や吹雪系の攻撃で受けるダメージを半分に減らす。

使える人と覚えるレベル
ミネア ▶レベル29

補助呪文

## アストロン

消費MP 2 / 移動 / 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 味方全員

3ターンのあいだ、味方全員が鉄のカタマリになって、メガンテといてつくはどう以外の攻撃がいっさい効かなくなる。この呪文は、すばやさと関係なく誰よりも先に唱えることが可能。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | ▶レベル21 |

回復呪文

## ホイミ

消費MP 2 / 移動 / 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | ▶レベル2 |
| クリフト | ▶(最初から) |
| ミネア | ▶(最初から) |

## ベホイミ

消費MP 4 / 移動 / 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを75～95回復させる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | ▶レベル5 |
| クリフト | ▶レベル16 |
| ミネア | ▶レベル13 |

## ベホマ

消費MP 6 / 移動 / 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 味方ひとり

味方ひとりのHPを完全に回復させる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | ▶レベル27 |
| クリフト | ▶レベル27 |
| ミネア | ▶レベル26 |
| ？？？ | ▶(最初から) |

## ベホマラー

消費MP 10 / 移動 / 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 味方全員

味方全員のHPを75～95ずつ回復させる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| クリフト | ▶レベル30 |
| ？？？ | ▶(最初から) |

回復呪文

## ベホマズン

消費MP 20 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象 味方全員

味方全員のHPを完全に回復させる。ベホマやベホマラーなどとちがい、この呪文は移動中だと使えない。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 レベル32



## キアリー

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象 味方ひとり

味方ひとりの毒を消し去る。

使える人と覚えるレベル
- クリフト レベル8
- ミネア レベル3



## キアリク

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象 味方全員

味方全員のマヒを治す。馬車にいる味方にも有効。

使える人と覚えるレベル
- ミネア レベル10



## ザメハ

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象 味方全員

味方全員の眠りを覚ます。馬車にいる味方にも有効。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 レベル17



## ザオラル

消費MP 8 ／ 移動 ／ 戦闘

── ／ 対象 味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを残り半分まで回復させる。ただし、2回に1回の割合で生き返らないことがある。

使える人と覚えるレベル
- 勇者 レベル28
- クリフト レベル21
- ミネア レベル20

回復呪文

## ザオリク

消費MP 15
移動 戦闘

── 対象▶味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを完全に回復させる。

使える人と覚えるレベル
クリフト ▶レベル33
??? ▶レベル38

ソロは 生き返った!

## メガザル

消費MP 全消費
移動 戦闘

── 対象▶仲間全員

自分の命と魔力を失うかわりに、仲間たちを生き返らせ、生きている仲間を含めた全員のHPを完全に回復させる。残りMPがゼロのときは使用できない。

使える人と覚えるレベル
ミネア ▶レベル35

アリーナは 生き返った!

謎の呪文

## パルプンテ

消費MP 20
移動 戦闘

── 対象▶(下記参照)

下記の効果のいずれかが起こる。通常のマークがある効果は、ボス級モンスターとの戦闘中には起こらない。

使える人と覚えるレベル
勇者 ▶レベル39

ソロは このたたかいに かったら
いつもの 2ばいは もうかりそうな きがした。

### パルプンテを唱えたときに起こる効果

- 7〜10ターンのあいだ、味方全員がドラゴラムと同じ効果で竜の姿になり、攻撃をくり返す
- 大きな魔人がやってきて、敵全体に100〜120のダメージを与える
- 地震が起こり、すべての味方と敵が50〜60のダメージを受ける
- 通常 地震が起こり、すべての敵が地割れに飲みこまれる
- 通常 敵全体が砕け散る。砕け散った敵からは何も得られない
- 通常 真っ白な竜が現れ、すべての敵を連れ去る。連れ去られた敵からは何も得られない
- 通常 とてつもなく恐ろしいものが現れ、すべての敵が逃げ出す。逃げ出した敵からは何も得られない
- 通常 すべての敵の残りMPがゼロになる。MPが無限にある敵には効果がない
- 通常 すべての味方と敵の残りMPがゼロになる。MPが無限にある敵には効果がない
- 通常 2〜5ターンのあいだ、すべての味方と敵が眠る
- 通常 6〜9ターンのあいだ、すべての味方と敵が混乱する
- 5〜8ターンのあいだ、すべての敵が幻に包まれ、こちらに対する直接攻撃をミスしやすくなる
- 通常 戦闘が終わるまで、味方全員に力がみなぎり、直接攻撃がかならず会心の一撃になる
- すべての味方と敵が力をため、直接攻撃で与えるダメージが2倍になる。ただし、直後のターンで効果が切れてしまう
- 7〜10ターンのあいだ、味方全員のすばやさが上がる。上がる量は、対象のもともとのすばやさと同じ。馬車にいる味方にも有効
- 7〜10ターンのあいだ、味方全員の守備力が上がる。上がる量は、対象のもともとの守備力の1.5倍。馬車にいる味方にも有効
- 通常 戦闘が終わるまで、不思議な霧があたりを包み、味方や敵が唱えた呪文をかき消す
- 味方全員のHPを完全に回復させる。馬車にいる味方にも有効
- 味方全員が生き返り、さらに味方全員のHPを完全に回復させる。馬車にいる味方にも有効
- すべての味方と敵のHPを完全に回復させる。馬車にいる味方にも有効
- その戦闘で得られる経験値とゴールドが2倍になる
- 時間が逆もどりして、戦闘がはじまったときの状況にもどる
- 呪文がこだまして何かが壊れる音がする(何も起きない)

探索呪文

## ルーラ

消費MP 4 ／ 移動

| ── | 対象 ── |
|---|---|

一度訪れたことがある町や城などの入口へ一瞬で飛ぶ。ただし、屋根がある場所や洞窟のなかで唱えても、天井に頭をぶつけるだけで移動できない。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | レベル7 |
| ブライ | レベル9 |
| マーニャ | レベル8 |
| ？？？ | （最初から） |

## リレミト

消費MP 4 ／ 移動

| ── | 対象 ── |
|---|---|

ダンジョンで使うと、その入口へ一瞬で移動する。フィールド、町、城で使ったときは何も起こらない。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | レベル13 |
| ブライ | レベル7 |
| マーニャ | レベル9 |
| ？？？ | （最初から） |

## トヘロス

消費MP 4 ／ 移動

| ── | 対象 ── |
|---|---|

移動中、魔物に襲われなくなる。フィールドでもダンジョンでも有効だが、こちらより強い魔物には効果がない。魔物がいる場所をしばらく移動すると効果が切れる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| 勇者 | レベル11 |
| ？？？ | （最初から） |

## トラマナ

消費MP 2 ／ 移動

| ── | 対象 ── |
|---|---|

別のフロアへ進むまで、毒の沼地やバリアを通ってもダメージを受けなくなる。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| マーニャ | レベル21 |
| ？？？ | （最初から） |

## インパス

消費MP 2 ／ 移動

| ── | 対象 ── |
|---|---|

宝箱かツボが目の前にあるときに使うと、光の色でその中身を識別できるようになる。青ならアイテム、黄ならゴールド、赤なら魔物が化けているという意味。中身がないときは何も起こらない。

| 使える人と覚えるレベル | |
|---|---|
| ブライ | レベル15 |

探索呪文

## レミラーマ

消費MP 2 ／ 移動

―― ｜ 対象 ▶ ――

使える人と覚えるレベル：ブライ ▶レベル23

画面に見える範囲内でアイテムやゴールドを拾える場所がしばらく光る。また、魔物が化けた宝箱や魔物がひそむ井戸も同じように光る。

## ラナルータ

消費MP 4 ／ 移動

―― ｜ 対象 ▶ ――

使える人と覚えるレベル：ブライ ▶レベル17

昼と夜を入れかえる。さらに、町や城で使ったときは入口へ移動する。ダンジョンや一部の町などで使ったときは何も起こらない。

攻撃特技

## ギガソード

消費MP 15 ／ 戦闘

デイン系 ｜ 対象 ▶ 敵1体

使える人と覚えるレベル：勇者 ▶レベル50

稲妻を剣にこめ、敵1体に250～300のダメージを与える。

## ドラゴンぎり

消費MP 0 ／ 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 敵1体

使える人と覚えるレベル：？？？ ▶（最初から）

敵1体を攻撃する。与えるダメージは直接攻撃と同じだが、ドラゴン系の魔物には1.5倍に増す。また、この攻撃は、バイキルトの効果で威力が2倍になる。

## まじんぎり

消費MP 0 ／ 戦闘

―― ｜ 対象 ▶ 敵1体

使える人と覚えるレベル：？？？ ▶（最初から）

敵1体を攻撃する。会心の一撃の9割強のダメージを与えるが、3回に2回程度の割合でミスになってしまう。

## ムーンサルト

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘

—— ／ 対象▶敵全体

敵全体を攻撃する。それぞれに与えるダメージは、敵が1体なら直接攻撃の1.5倍で、2体なら直接攻撃と同じだが、3体なら0.75倍、4体なら0.6倍……と、敵の数が多いほど一撃の威力が落ちる。

使える人と覚えるレベル
???
▶(最初から)

## メタルぎり

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘

—— ／ 対象▶敵1体

敵1体を攻撃する。威力は直接攻撃と同じだが、メタル系の魔物には1～2のダメージを与えるうえ、攻撃がミスにならない。はやぶさのけんを装備していれば、攻撃を2回くり出すことが可能。

使える人と覚えるレベル
???
▶レベル40

## しんくうは

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘

バギ系 ／ 対象▶敵全体

真空の刃を飛ばし、敵全体に85～104ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
???
▶レベル44

## いてつくはどう

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘

—— ／ 対象▶敵全体

まぶしい光が敵全体を照らし、呪文などの効果をまとめて消し去る。眠り、混乱、マヒ、毒、1ターン休み、力ためのの効果は消えない。

使える人と覚えるレベル
???
▶レベル46

## ジゴスパーク

消費MP 25 ／ 移動 ／ 戦闘

デイン系 ／ 対象▶敵全体

地獄から雷を呼び寄せ、敵全体に210～290ずつダメージを与える。

使える人と覚えるレベル
???
▶レベル53

攻撃特技

## マダンテ

消費MP 全消費 / 移動 / 戦闘

— / 対象▶敵全体

すべての魔力を解き放ち、敵全体を攻撃する。残りMPがゼロのときは使用できない。それぞれに与えるダメージは、消費したMPの3倍だが、マダンテに耐性を持つ魔物には威力が落ちてしまう(→P.58)。

使える人と覚えるレベル
？？？ ▶レベル60

探索特技

## しのびあし

消費MP 0 / 移動 / 戦闘

— / 対象▶ —

移動中、魔物に襲われにくくなる。こちらより強い魔物にも効果があるものの、効果中に魔物に襲われたときは先制攻撃されやすくなってしまう。しばらく移動すると効果が切れる。

使える人と覚えるレベル
トルネコ ▶レベル2

## タカのめ

消費MP 0 / 移動 / 戦闘

— / 対象▶ —

町、村、城、ほこら、ダンジョンのうち、もっとも近い場所までの距離と方角を調べる。画面に入口が見えている場所は対象外。

使える人と覚えるレベル
トルネコ ▶レベル5

## たからのにおい

消費MP 0 / 移動 / 戦闘

— / 対象▶ —

現在いるフロアで、宝箱や地面などから拾えるアイテムの数を調べる。その数には、宝箱に化けた魔物や井戸にひそむ魔物も含まれる。

使える人と覚えるレベル
トルネコ ▶レベル7

## くちぶえ

消費MP 0 / 移動 / 戦闘

— / 対象▶ —

その場所に生息する魔物を呼び寄せて戦闘をはじめる。味方や敵の先制攻撃は通常どおり起こる。

使える人と覚えるレベル
トルネコ ▶レベル11

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 12

# 能力値を上げて強くなろう

**能力値とは、仲間たちの戦闘能力を数字で表したもの。それぞれの仲間は何が得意で、どんな役割に向いているのかは、どの能力値が高いかを見ればわかるのだ。**

ちから +4 すばやさ +2 みのまもり +1
かしこさ +2 うんのよさ +4

## 仲間の強さは能力値によって決まる

能力値は全部で11種類あり、それぞれ下記のような役割を持つ。魔物との戦いで負けないように、能力値をしっかり上げてパーティを強くしておこう。能力値を上げるには、魔物を倒して経験値をためることでレベルアップするか、たねやきのみ(→P.365)を使えばいい。

ソロ　そうび
ゆうしゃ
せいべつ:おとこ
レベル :31
HP 251/261
MP 145/152
ちから :115
すばやさ : 63
みのまもり : 31
かしこさ : 52
うんのよさ : 68
こうげき力 :205
しゅび力 :186
つよさ　ソロ

⬅仲間の能力値は移動中に「つよさ」のコマンドを選べば確認できる。

ブライの すばやさが 57ふえた!

➡装備品や呪文によって、特定の能力値を一時的に上げることも可能。

### 能力値の役割

| 名前 | 解説 |
|---|---|
| レベル | 総合的な強さを表す。経験値がある程度たまるごとにレベルが上がり、ほかの能力値が上がったり新しい呪文を覚えたりして強くなれる。上限は99 |
| HP(ヒットポイント) | 体力を表す。攻撃を受けるごとに減っていき、ゼロになるとチカラつきてしまう。ホイミなどの呪文ややくそうなどの道具を使ったり、宿屋に泊まったりすれば回復する。上限は999 |
| MP(マジックパワー) | 魔力を表す。呪文を使うごとに減っていく。MPが足りないと呪文は使えない。マホトラで魔物のMPを奪ったり、宿屋に泊まったりすれば回復する。上限は999 |
| ちから | 力の強さを表す。ちからが高いと、攻撃力も高くなる。上限は255 |
| すばやさ | 動きのすばやさを表す。すばやさが高いと、戦闘のときに早く行動しやすい。ピオリムを使うと、一時的に上がる。上限は255 |
| みのまもり | 身体の丈夫さを表す。みのまもりが高いと、守備力も高くなる。上限は255 |

| 名前 | 解説 |
|---|---|
| かしこさ | 頭の良さを表す。かしこさが高いと、呪文を基準レベルで確実に覚えられるようになる(→P.57)。上限は255 |
| うんのよさ | 運の良さを表す。上限は255 |
| こうげき力(攻撃力) | 攻撃能力の高さを表す。ちからと武器の攻撃力の合計がこの値になる。直接攻撃で与えるダメージに影響しており、攻撃力が2上がると、与えるダメージが1増える |
| しゅび力(守備力) | 防御能力の高さを表す。みのまもりと防具の守備力の合計がこの値になる。直接攻撃で受けるダメージに影響しており、守備力が4上がると、受けるダメージが1減る。スカラやスクルトを使うと、一時的に上がる。逆に、ルカニやルカナンを受けると、一時的に下がる。上限は999で、下限は0 |
| Ex(経験値) | 戦闘経験の豊富さを表す。魔物を倒して戦闘に勝つことで獲得でき、一定の量がたまるごとにレベルが上がる |

## レベルアップの早さは人それぞれ

仲間たちは、みんなが同じ早さでレベルアップしていくわけではなく、レベルアップに必要な経験値の量はひとりずつちがっている。基本的には、呪文をほとんど(あるいはまったく)覚えない仲間のほうが、レベルアップは早め。とくにライアンとトルネコは成長が早く、逆に、勇者はレベル40くらいまでは、成長がゆっくりなのだ。



←つぎのレベルになるのに必要な経験値は、教会でお告げを聞けば教えてもらえる。

### レベルアップに必要な経験値(累計)

| レベル | 勇者 | ライアン | アリーナ | ブライ | クリフト | トルネコ | マーニャ | ミネア |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 19 | 12 | 16 | 19 | 18 | 10 | 15 | 20 |
| 5 | 285 | 153 | 180 | 213 | 208 | 133 | 197 | 227 |
| 10 | 3290 | 1565 | 1892 | 2081 | 1905 | 1356 | 2032 | 2078 |
| 15 | 17299 | 9769 | 11311 | 12928 | 12293 | 7898 | 11845 | 13415 |
| 20 | 46884 | 34732 | 34579 | 40558 | 42091 | 27191 | 38344 | 45931 |
| 30 | 216785 | 172959 | 152012 | 180023 | 174021 | 134004 | 178620 | 189906 |
| 40 | 723863 | 548321 | 533287 | 632816 | 560402 | 480783 | 634064 | 611508 |
| 50 | 1782845 | 1332217 | 1526665 | 1812513 | 1567083 | 1384268 | 1820669 | 1709938 |
| 60 | 2932255 | 2183047 | 2629725 | 3122463 | 2684913 | 2387508 | 3138289 | 2929648 |
| 70 | 4081665 | 3033877 | 3732785 | 4432413 | 3802743 | 3390748 | 4455909 | 4149358 |
| 80 | 5231075 | 3884707 | 4835845 | 5742363 | 4920573 | 4393988 | 5773529 | 5369068 |
| 90 | 6380485 | 4735537 | 5938905 | 7052313 | 6038403 | 5397228 | 7091149 | 6588778 |
| 99 | 7414954 | 5501284 | 6931659 | 8231268 | 7044450 | 6300144 | 8277007 | 7686517 |

## ガンガン知ろうぜ 能力値の上がりかたにはバラつきがある

レベルアップで能力値が大きく上がる場合、同じ人が同じレベルになるときでも、上昇量には多少のバラつきが出る。たとえば、勇者がレベル13から14に上がるとき、HPの上昇量は8～10、MPとちからの上昇量は3～4と幅があるのだ。逆に、上昇量が2以下の場合、バラつきが出ることはない。

なお、たねやきのみを大量に使うなどして、能力値がそのレベルにしてはあまりにも高くなっていると、上昇量は0か1になってしまうので注意。



←勇者のレベルが上がって能力値がアップ。今回の上昇量はこれくらい。



➡上の写真と同じレベルになったところ。能力値が多めに上がることもある。

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 13

# 状態変化に注意しよう

**状態変化とは、マヒしたり呪文を封じられたりといった、ふだんとはちがう状態になること。一流の冒険者なら、それぞれの状態変化の性質や対処法を覚えておきたい。**

ライアンは からだがしびれて
うごけなくなった！

## 呪文や道具で状態が変わることがある

状態変化が起こるのは、おもに呪文や道具の効果を受けたとき。多くの状態変化は、ターンが経過したり戦闘が終わったりすれば自然に解けるが、呪文や道具を使って、その前に治すこともできる。眠りや混乱など、不利な状態になってしまったときは、できるだけ早く治そう。

### 状態変化が解けるおもな状況

- 状態変化を解くための呪文や道具を使う
- 状態変化の持続ターンが過ぎる
- 戦闘が終わる
- チカラつきる
- いてつくはどうを受ける

上画面
めいれいさせろ めいれいさせろ めいれいさせろ

| ソロ | ライアン | アリーナ | クリフト |
|---|---|---|---|
| HP 219 | HP 213 | HP 199 | HP 175 |
| MP 127 | MP 0 | MP 0 | MP 122 |
| Lv: 27 | マヒ | どく | ねむり |

←眠りなどの状態になっていると、レベルの表示がその状態の名前に変わる。

状態変化のマーク
毒
呪い
チカラつきている
ソフィア じゅもん M 94/ 94

↑毒に冒されているか、呪われているか、チカラつきている状態だと、専用のマークも表示される。

## ガンガン知ろうぜ 呪文をかけ直せば状態変化は長持ちする

何らかの状態変化が起こっている仲間や魔物に、同じ状態にする呪文がもう一度効くと、持続ターンは数え直しになる。効果が消える前に同じ呪文をかけ直していれば、状態変化は途切れることなく持続するわけだ。また、すばやさ変化と守備力変化の場合、持続ターンが延びるだけでなく、すばやさや守備力の変化量も積み重なっていく。その場合、状態変化の持続ターンが終わったときは、能力値が呪文1回分の変化量ずつ段階を踏んでもどるのではなく、一気にもとの値までもどるので注意。

テラノバットBは よりふかく ねむった。

←持続ターンが終わる前に呪文をかけ直すと、効果を切らさずに維持できる。

## 状態変化リスト

| 名前(カッコ内はレベルの欄の表示) | 効果／解説 | 持続ターン | その状態にするものの例 | 解く方法／解ける状況 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 戦闘終了 | チカラつきる | いてつくはどう | そのほか |
| 眠り(ねむり) | 眠ってしまって、行動できなくなる。直接攻撃などを受けると、解けることがある | 2～5 | ●ラリホー系の呪文<br>●まどろみのけん<br>●甘い息<br>●眠り攻撃 | ○ | ○ | × | ●ザメハ |
| 混乱(こんらん) | 頭が混乱して、デタラメな行動をするようになる(→P.82)。直接攻撃などを受けると、解けることがある | 6～9 | ●メダパニ<br>●じゃしんのめん | ○ | ○ | × | ●ほしのかけら |
| マヒ(マヒ) | 身体がしびれて、行動できなくなる | 5～8 | ●どくがのナイフ<br>●やけつく息<br>●マヒ攻撃 | ○ | ○ | × | ●キアリク<br>●まんげつそう |
| 毒(どく) | 身体が毒に冒されて、フィールドやダンジョンを一定距離歩くごとに、1のダメージを受けるようになる(HP0にはならない) | ― | ●あくまのツメ<br>●毒の息<br>●毒攻撃 | × | ○ | × | ●キアリー<br>●どくけしそう<br>●教会で治療 |
| マヌーサ(マヌーサ) | 幻に包まれて、直接攻撃を3回に2回程度の割合でミスするようになる | 5～8 | ●マヌーサ | ○ | ○ | ○ | ― |
| マホトーン(マホトン) | 呪文を封じこまれて、呪文を唱えても効果が発揮されなくなる(MPは消費する) | 7～10 | ●マホトーン<br>●まふうじのつえ<br>●せいじゃくのたま | ○ | ○ | ○ | ― |
| 1ターン休み | 1回分の行動ができなくなる | 1 | ●ほほえみのつえ<br>●おたけび | ○ | ○ | × | ― |
| 呪い | 呪われた装備品をはずせなくなるうえ、装備したものに応じたマイナスの効果を受ける | ― | ●呪われた装備品 | × | × | × | ●教会で解く |
| チカラつきている(しに) | HPがゼロになっている状態。行動できず、戦闘で勝っても経験値を獲得できなくなる | ― | ●HPがゼロになる<br>●ザキ系の呪文<br>●メガンテ | × | × | × | ●ザオラル<br>●ザオリク<br>●メガザル<br>●せかいじゅのは<br>●教会で復活 |
| バイキルト | 直接攻撃で与えるダメージが2倍になる。会心の一撃は出なくなる | 6～9 | ●バイキルト | ○ | ○ | ○ | ― |
| すばやさ変化 | すばやさが変化する。すばやさが255に達すると、それ以上は上がらない | 7～10 | ●ピオリム(上がる) | ○ | ○ | ○ | ― |
| 守備力変化 | 守備力が変化する。999よりは上がらず、ゼロよりは下がらない | 7～10 | ●スカラ(上がる)<br>●スクルト(上がる)<br>●ルカニ(下がる)<br>●ルカナン(下がる) | ○ | ○ | ○ | ― |
| マホカンタ | 光の壁で守られて、メガンテとアストロン以外の呪文を跳ね返すようになる(自分が唱えた呪文は跳ね返らない)。跳ね返った呪文は、唱えた本人に効果をおよぼす | 6～9 | ●マホカンタ<br>●てんくうのたて | ○ | ○ | ○ | ― |
| マホステ | 紫の霧に包まれ、呪文が届かなくなる(自分が唱えた呪文は届く)。マホカンタとマホステが一緒にかかっている場合は、マホステの効果が優先される | 7～10 | ●マホステ<br>●はぐれメタルのたて | ○ | ○ | ○ | ― |
| フバーハ | 光の衣に包まれ、炎や吹雪で受けるダメージが半分になる | 6～9 | ●フバーハ | ○ | ○ | ○ | ― |
| アストロン | 鉄のカタマリになり、メガンテといてつくはどう以外のあらゆる攻撃を受けつけなくなる | 3 | ●アストロン | ○ | ○ | ○ | ― |
| ドラゴラム | 大きな竜に姿を変え、激しい炎かツメによる攻撃のみを行うようになる。攻撃力なども変化(→P.63) | 7～10 | ●ドラゴラム | ○ | ○ | ○ | ― |
| 力ため | 力をためて、つぎのターンの直接攻撃で与えるダメージが2倍になる | 1 | ●力ため<br>●大きく息を吸いこむ | ○ | ○ | × | ― |

※1ターンのうちに魔物が2回行動したときは、その魔物にかかっている状態変化の持続ターンは、2ターンぶん経過したと見なされる

ぼうけんのきそちしき
冒険の基礎知識 14

# 冒険の定石を学ぼう

**冒険には「こうやればうまくいきやすい」という定石がある。そういった定石の数々を探索編と戦闘編にわけて紹介していくので、参考にしてほしい。**



## 探索編

### 迷ったときは仲間に話しかけてみよう

冒険を進めていくうちに、つぎに何をしたらいいか、わからなくなってしまうこともあるかもしれない。そんなときは、Bボタンか「はなす」コマンドで仲間に話しかけてみよう。すると、つぎにやるべきことのヒントを仲間が教えてくれて、道が開ける場合も多いのだ。



⬅馬車の外に出るメンバーを入れかえて、全員から話を聞いてみよう。

### タル、ツボ、タンスを残さず調べる

タルやツボ、タンスを調べると、いろいろなものが手に入る。町や城のスミズミまで歩いてタルなどを探し、なかに入っているものを残さず手に入れよう。そのときには、トルネコのたからのにおい(→P.73)やブライのレミラーマ(→P.71)も使えば、見落としはほとんどなくなるはずだ。



⬅たねやきのみ、ちいさなメダルが見つかることがとくに多い。

### ダンジョンでは上画面で先まで見渡す

ダンジョンでは、町と同じく、上画面と下画面の両方に渡ってマップが表示される(→P.36)。基本的には、パーティの近くが表示される下画面を見ていればいいが、上画面にも目をくばれば、これから進む場所の様子がわかって便利だ。とくに、画面の上側(北)に向かって進んでいるときにわかれ道に差しかかったら、道の先に何があるかを上画面で確認すれば、どちらへ進めばいいかわかる場合が多い。塔などのマップを回転できるダンジョンでは、わかれ道にきたときにその先が上画面に映るようにマップを回転させれば、どの方角へ進むときでもわかれ道の先まで見渡せる。



⬅上画面をチェックして、わかれ道の先が行き止まりになっていたら、ほかの道を選ぼう。

## 最初は町の近くで鍛える

どの章でも、冒険がはじまった直後のレベルは1で、装備品もあまり良いものは持っていない。いきなり先へ進もうとせず、しばらくは町の近くで戦って、経験値とお金をかせぐのが得策だ。お金が貯まってきたら装備品をある程度買いそろえ、それらを装備して先へ進むといいだろう。

⬅装備品がそろうころにはレベルも上がり、だいぶ強くなっているはずだ。

## 章を終える前に道具を買っておこう

第一章～第四章の各章を終えたときに持っていた道具は、第五章へ持ち越される(→P.32)。一方、所持金はすべてなくなってしまうので、お金をたくさん持ったままつぎの章へ進むのは、ちょっともったいない。章を終える前にいろいろな道具を買いこんでおき、それらを第五章へ持ち越したほうが、何かとおトクだ。

⬅買った道具がとくに必要でなければ、第五章で売り払って、旅の資金にするといい。

# 戦闘編

## メンバーはバランスを考えて選ぶ

仲間たちは、戦闘における得意分野から、以下の4つのタイプにわけることができる。戦闘に参加するメンバーを決めるときは、各タイプの仲間をひとりずつ入れておくと、攻守のバランスをとりやすい。それを基本として、自分の好みや使いたい戦術に合わせたメンバーを選ぼう。

### 勇者タイプ

直接攻撃、攻撃呪文、補助呪文、回復呪文と、何でもこなせる

勇者

### 戦士タイプ

呪文は使えないが攻撃力が高く、直接攻撃が得意

ライアン　アリーナ　トルネコ

### 僧侶タイプ

回復呪文ならおまかせ。武器や防具も、それなりのものが装備可能

クリフト　ミネア

### 魔法使いタイプ

肉弾戦は苦手だが、攻撃や補助のための多彩な呪文を使いこなす

ブライ　マーニャ

## 防具を選ぶときは耐性も重視しよう

呪文や、炎、吹雪によるダメージは、守備力が高くても軽減できない。よって防具は、これらのダメージを減らしてくれるものがオススメ。とくに冒険終盤に現れる魔物が吐いてくる炎や吹雪は強烈なので、このふたつへの耐性はとても重要だ。

**呪文や炎や吹雪のダメージを軽減できる防具**

| | 名前 | 守備力 | メラ系 ギラ系 イオ系 | ヒャド系 バギ系 | 炎系 吹雪系 |
|---|---|---|---|---|---|
| よろい | まほうのほうい | +35 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| よろい | みずのはごろも | +43 | 2／3に | ―― | 2／3に |
| よろい | マジカルスカート | +45 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| よろい | ドラゴンメイル | +45 | ―― | ―― | 20減る |
| よろい | てんしのレオタード | +60 | 2／3に | ―― | 2／3に |
| よろい | まじんのよろい(※1) | +60 | 2／3に | ―― | ―― |
| よろい | てんくうのよろい | +70 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| よろい | はぐれメタルよろい | +95 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| よろい | まかいのよろい | +100 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| 盾 | てつのたて | +12 | ―― | ―― | 5減る |
| 盾 | ドラゴンシールド | +30 | ―― | ―― | 25減る |
| 盾 | ちからのたて | +40 | ―― | ―― | 15減る |
| 盾 | ミラーシールド | +45 | 2／3に | 2／3に | ―― |
| 盾 | てんくうのたて | +55 | ―― | ―― | 30減る |
| 盾 | まかいのたて | +55 | ―― | ―― | 30減る |
| 盾 | はぐれメタルのたて | +60 | ―― | ―― | 40減る |

※1……呪われている

## 魔物と戦うときは倒す順番も考えて

何種類もの魔物が同時に現れたら、どれから倒せばいいか迷ってしまうことも多いはず。そんなときは、パーティにとって脅威となる攻撃や呪文を使う魔物から倒すといいだろう。優先して倒しておきたい魔物を下の図にまとめてみたので、これをひとつの目安にしてほしい。

### 優先して倒しておきたい魔物

優先度の高さ（高い）

- 蘇生手段を持つ魔物
- ザキ系の呪文を使う魔物
- 痛恨の一撃をくり出す魔物
- 眠らせてくる魔物
- 混乱させてくる魔物
- マヒさせてくる魔物
- 炎や吹雪を吐く魔物
- 攻撃呪文を使う魔物
- 攻撃力が高い魔物

←ザキ系の呪文は効くと一撃で倒されるうえ、かなり効きやすい。使い手が現れたらなるべく早く倒そう。

## AIとコマンド入力を使いわけよう

戦闘中、仲間にAIで行動の判断をさせることには、大きなメリットがふたつある。ひとつ目は、仲間が自分の順番になったときの状況を見て臨機応変に行動を決めてくれるということ。もうひとつは、魔物の耐性が高くてまったく効かない呪文は選ばず、MPをムダにしないということだ。ただし、こちらの思いどおりの判断をしてくれるとはかぎらない。「めいれいさせろ／めいれいするわよ」によるコマンド入力とうまく使いわけていこう。

←やくそうやせかいじゅのはなどを使ってもらいたいときは、コマンドを入力しよう。

## 馬車の賢い利用法

馬車を連れているときは、馬車のなかと外のメンバーを自由に入れかえることができる。これを利用し、以下のようにして馬車内のメンバーの力も借りると、戦闘がラクになるはずだ。

### 1ターンだけ交代して補助呪文を使う

戦闘中は、各ターンの最初にメンバーの交代ができる。そのため、馬車のなかにいたメンバーが外に出てバイキルトやフバーハなどの補助呪文を使い、つぎのターンにはすぐに馬車へもどる、といった戦いかたも可能だ。装備があまり整っていなかったりレベルが低めだったりする仲間の補助呪文を利用したいときは、この方法を試してみよう。

←あまり強くない仲間でも、馬車の外に出るのが1ターンだけなら、危険は小さい。

### 馬車を避難所として使う

仲間がピンチになってしまっても、馬車のなかに退避させれば安全。その仲間のHPは、戦闘が終わったあとでゆっくり回復させてあげればいい。

### 戦闘後の回復は馬車内の仲間にまかせる

回復呪文を使える仲間が馬車のなかにいるなら、戦闘後のHPの回復は、その仲間にやってもらおう。そうしたほうが、戦闘に参加するメンバーのMPを節約できるからだ。「メンバーの交代はできなくても、馬車内の仲間の呪文は使える」という場所もあるので(→P.45)、利用できる機会は多い。

←基本的に馬車内の仲間が呪文を使う「まんたん」コマンドを利用するのも手。

## 「ぼうぎょ」をうまく使うには？

防御をしていると、攻撃で受けるダメージが半分になるが、魔物を攻撃することも、仲間を援護することもできないため、使いどころが難しい。防御を使うなら、以下のような場面がオススメだ。

### HPが残り少ないとき

ピンチのときにふつうに攻撃などをしていると、魔物の攻撃で倒されてしまいやすい。残りHPが少ないときは防御をしておいて、ほかの仲間に回復してもらうようにすると、比較的安全だ。

←魔物の攻撃を防御でしのぎ、仲間が助けてくれるのを待とう。

### MPを温存したいとき

HPや攻撃力、守備力が低いブライとマーニャは、直接攻撃を行ってもあまりダメージを与えることができず、逆に魔物に狙われると大ダメージを受けかねない。呪文を使わなくても十分勝てるような魔物が相手なら防御をしておき、攻撃されても軽い被害ですむようにするといい。

### 魔物の攻撃をやりすごしたいとき

魔物が力をためた直後など、つぎに強力な攻撃がくるとわかっているときも防御がオススメ。あらかじめ身を守っておけば、大きなダメージは受けずにすむ。最大MPが低くて呪文を数回しか使えない魔物と戦うときに、防御をつづけて相手のMPが尽きるのを待つという戦法も悪くない。

## 強敵との戦いでは補助呪文を活用

手ごわい相手との戦闘では、ただ攻撃と回復をくり返すだけではなかなか勝てない。戦いを有利に進めるためにも、補助呪文を活用してみよう。

←ラリホーやマホトーンなどで魔物の行動を制限するのもいい方法だ。

### スクルトで守りを固める

攻撃力が高い相手との戦いでは、スクルトを何度も使って、仲間全員の守備力を大幅に上げておくのが基本。そうすれば、直接攻撃でほとんどダメージを受けなくなるため、とてもラクに戦えるのだ。なお、守備力が999に達していると、スクルトをかけ直したときに「しかし 何も おこらなかった！」と表示されるが、効果の持続するターンを延ばすことはできている(→P.76)。

←使う呪文はスカラでもいいが、全員の守備力を一度に上げるスクルトのほうが便利。

### ルカニで魔物の守りをくずす

魔物の守備力をルカニで下げれば、仲間の誰が直接攻撃を行っても、与えるダメージが大きくなる。HPと守備力が高い魔物が相手なら、ぜひ使っておきたい呪文だ。ルカニを使える仲間がいなければ、道具として使うとルカナンの効果があるみなごろしのけんでも代用できる。

### フバーハで炎や吹雪から身を守る

激しい炎や、それ以上に威力のある炎や吹雪を魔物が連発してくると、耐性のある防具を身につけていても回復が追いつかなくなってしまう。そのような相手と戦うときは、フバーハを使って炎や吹雪のダメージを軽減するといい。

ドラゴンクエストⅣ ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 2

## 混乱した仲間や魔物の行動に注目してみよう

仲間や魔物が混乱すると、味方を裏切ったり謎の言葉を発したりと、予測できない行動をとりはじめる。しかも、誰が混乱したかによって、行動のバリエーションが以下のように変わるのだ。

### 導かれし者たちが混乱中にとることがある行動

- いずれかの味方に直接攻撃を仕掛ける。通常よりもミスになりやすい
- いずれかの敵に直接攻撃を仕掛ける
- 混乱した人物に応じた独自の行動をとる（右の表を参照）

### 協力者や魔物が混乱中にとることがある行動

- いずれかの味方に直接攻撃を仕掛ける。通常よりもミスになりやすい
- 攻撃しようとするが、よろけて失敗に終わる
- おびえて何もしない
- 仲間を呼ぶが、誰もこない
- 不気味にほえる
- 身体をブルブルふるわせる
- 金縛りにあい、混乱が解けるかわりに5～8ターンのあいだマヒする
- 体当たりを仕掛けるが、相手にかわされてどこかへ去ってしまう（魔物のみ行う）
- 逃げ出す（魔物のみ行う）

クリフト「あのー アリアハンまでは
どう いったら いいんでしょうか？

←混乱中は爆笑モノの行動をとることも。防御を固めて見物するとおもしろい。

### 混乱した導かれし者たちがとる独自の行動

| 混乱した人物 | 行動のバリエーション |
|---|---|
| 勇者（男女共通） | ●つまずいて転ぶ。ダメージは受けない<br>●装備している武器（素手のときは手のひら）を振りかざすが何も起きない<br>●自分がスライムだと思いこむ |
| ライアン | ●転んで1～4のダメージを受ける<br>●攻撃しようとするが、よろけて失敗に終わる<br>●いずれかの仲間の応援をはじめる |
| アリーナ | ●魔物を投げ、11～14のダメージを与える<br>●メチャクチャ攻撃を放つがミスに終わる<br>●力試しに足元の石を割りはじめる<br>●いきなり泣き出す |
| ブライ | ●魔物を穴に落とし、1ターン休みにする。ラリホー系の攻撃が効かない魔物には無効<br>●魔物にスカラを唱える。MPは消費しない<br>●イオナズンを唱えようとするが、呪文をど忘れしていて失敗に終わる<br>●何をしようとしていたのか忘れる |
| クリフト | ●魔物に小石を投げ、1～4のダメージを与える<br>●ホイミ、ベホイミ、ベホマのうち、修得済みで最強のものを魔物に唱える。MPは消費しない<br>●魔物に道を尋ねる<br>●説教をはじめる |
| トルネコ | ●魔物に1ゴールドを投げ、1～4のダメージを与える。所持金は減らない。所持金がゼロのときは、ぼーっとするのみ<br>●パーティの所持金を数えはじめる。所持金がゼロのときは、ぼーっとするのみ<br>●魔物に手持ちの道具を売りつけようとする |
| マーニャ | ●パーティの先頭へ移動する。すでに先頭にいるときは、ぼーっとするのみ<br>●魔物につかみかかるが失敗に終わる<br>●魔物に投げキッスを飛ばす<br>●カジノにいると思いこみ、仲間か魔物にコインをねだる |
| ミネア | ●よろいを脱いで装備からはずす。よろいを装備していないときは、ぼーっとするのみ<br>●占いをはじめて生年月日を聞いてくる<br>●悲鳴をあげる<br>●記憶喪失になる |

# Chapter 3

## 遙かなる旅路

はるかなる
たびじ

# Chapter 3の ページの見かた

このChapterでは、導かれし者たちが旅の途中で訪れることになる町やダンジョンの情報を、以下のパートにわけて紹介していく。冒険を進めるうえでぜひ活用してほしい。

## 各章の紹介ページの見かた

**この章の物語**
それぞれの章のプロローグ。

**この章の舞台となる地域**
その章の主人公が冒険することになる地域の地図。

**主人公／冒険の仲間**
その章のなかで、中心になって冒険をくり広げる人物の紹介。

**冒険フローチャート**
その章の舞台となる町やダンジョンを、冒険で訪れる順番に記したもの。

## モンスター分布図の見かた

### モンスター分布図

出現するモンスターの分布を示した図。出会うモンスターの種類に応じて、ひとつの地方をいくつかのエリアにわけている。各エリアでは、この図から引き出した先に記したモンスターが出現する。

### 要注意モンスター

フィールドで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介している。

### フィールドで出会うモンスター

⑥夜 ①5 ②バブルスライム ③P.373
HP•12 ④EXP•6 G•8
特徴•毒攻撃を使う⑤

❶モンスターずかんでの番号
❷名前
❸本書のChapter 6「モンスター大百科」での掲載ページ
❹最大HPと、倒したときに獲得できる経験値(EXP)およびお金(G)
❺おもな特徴
❻出現する時間帯。昼は昼から夕方にかけてのみ、夜は夜から朝にかけてのみ出現することを示す。時間帯に関係なく出現する場合は省略している

## 町・村・城の紹介ページの見かた

### ルーラとラナルータ
その町や城へルーラで行けるかどうかと、ラナルータややみのランプで昼と夜を逆転できるかどうかを、○と×で表記(※1)。

### 扉の数とマップの回転
カギがかかっている扉(左から、とうぞくのカギ、まほうのカギ、さいごのカギで開く扉)の数と、マップをどの程度回転できるか(※2)。

### 人々の耳寄りなウワサ
その町や城にいる人々から聞ける話のうち、重要なものや楽しそうなものをピックアップして紹介。

### 目標レベル
その町や城へ安全にたどり着ける主人公のレベルの目安。

### 全景マップ
その町や城の全景イラスト。お店や宿屋などの場所も示してある。

### アイテムチェックシート
その町や城で手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などは下記を参照。

### ショップガイド
お店で売っている商品のリストと、オススメの商品の紹介。装備できる人の欄の「●」は、その商品を装備できることを示す。

### 探索のアドバイス
探索するうえで覚えておきたいことや、冒険のカギとなりそうなことを紹介。

## アイテムチェックシートを活用しよう!

町やダンジョンで入手できるアイテムをまとめたものが、アイテムチェックシート。これを使って自分が手に入れたものをチェックしていけば、アイテムの取り逃しがないかどうかがひと目でわかるようになっているのだ。一部のアイテムは名前を伏せているが、それが何なのかは、ぜひ自分で見つけて確かめてほしい。

## アイテムチェックシートの見かた

### チェックボックス
自分が手に入れたアイテムにチェックマークを記入していこう。なお、この欄がピンク色になっている場合は、トルネコのたからのにおい(→P.73)で数えられるものであることを示す。

### 入手できる階層
町や城の場合は省略している。

□ B1F 750ゴールド
□ B2F ちからのたね

読書の記録
□「バトランドの歴史」

### 読書の記録
本棚を調べたときに読める本をまとめている。

### 入手方法を示すアイコン
…タルから入手
…ツボから入手
…タンスから入手
…宝箱から入手
…地面で光っているものを拾う
…誰かからもらう

## ダンジョンの紹介ページの見かた

### 解説
ダンジョンを探索するうえで重要なことや、仕掛けの利用方法などについての解説。

### ルーラとリレミト
そのダンジョンへルーラで行けるかどうかと、リレミトで外へ脱出できるかどうかを、○と×で表記（※1）。

### 扉の数とマップの回転
カギがかかっている扉（左から、とうぞくのカギ、まほうのカギ、さいごのカギで開く扉）の数と、マップをどの程度回転できるか（※2）。

### 目標レベル
そのダンジョンを安全に探索できる主人公のレベルの目安。

### 要注意モンスター
ダンジョンで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介している。

### アイテムチェックシート
ダンジョンで手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などは左ページを参照。

### 出現するモンスター
ダンジョン内で出会うモンスター。データの見かたは、「フィールドで出会うモンスター」と同じ（→P.85）。

### ダンジョンのマップ
…マップ間のつながり
→A …同じ記号の場所へ移動できることを示す
…宝箱　…タンス　…ツボ
…タル　…地面で光っている
※アイテムが入手できるもののみアイコンを掲載
…ふつうの扉
…とうぞくのカギで開く扉
…まほうのカギで開く扉
…さいごのカギで開く扉

このアイコンがあるマップでは、移動中に魔物と出会うことがある。

2F 馬車 × 中断 ○

中断の書に冒険を記録できるかどうか。

馬車を連れていけるかどうかを○と×で表記。△は、馬車のなかにいる仲間の呪文や道具は使えるものの、メンバーの入れかえはできないことを示す（→P.45）。

※1……「○」になっていても、一部のマップだけラナルータやリレミトが無効化される場合がある
※2……一部のマップだけ、マップが回転できたり、逆に回転できなかったりする場合がある

第一章

# 王宮の戦士たち

## この章の物語
## 行方不明の子供たちはどこに？

ある朝、バトランド城の広間に集められた王宮戦士団に王様が下した命令——それは、最近起きている子供たちの失踪事件を解決せよというものだった。いなくなった子供たちの手がかりを探して、戦士ライアンの冒険がはじまる。

王「ことの真意をたしかめ
このわしに 報告せよ！
ゆけ！ わが戦士たちよっ！

## 主人公

バトランドの屈強なる戦士

ライアン

バトランドが誇る王宮戦士団に身を置く、忠誠心高き武人。消えた子供を思い悲しむ親たちと、胸を痛める主君のために、不可解な事件に挑む。

王「そなたの活躍を 期待しておるぞ。
ライアンよ。

⬆与えられた命令を地道ながら確実にこなすライアンは、バトランド王からの信頼も厚い。

## 冒険の仲間

人間になることを夢見る

ホイミン

善良で思いやりにあふれた、魔物としては変わり者のホイミスライム。いつか人間になることを夢見て、日々を過ごしている。

ホイミン「たいくつなときは
ぼくと おしゃべりしようよ。
いつでも 話しかけてね。

⬅人間になるために努力した結果、人間の言葉を自由にしゃべれるようになったらしい。

## この章の舞台となる地域

### バトランド地方

イムルの村(→P.97)
古井戸の底(→P.99)
?
湖の塔(→P.102)
バトランド城下町(→P.94)
バトランド城(→P.92)
イムルへの洞窟(→P.96)

## 冒険フローチャート

バトランド城
↓
バトランド城下町
↓
イムルへの洞窟
↓
イムルの村
↓
バトランド城下町
↓
イムルの村
↓
古井戸の底
↓
湖の塔
↓
イムルの村
↓
バトランド城

# モンスター分布図

要注意モンスター

## バブルスライム

毒攻撃を得意とするやっかいな魔物。毒に冒されてしまったときのために、どくけしそうを持ち歩きたい。

### ●イムル周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | P.372 | 8 | 1 | 2 | ―― |
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ―― |
| 3 | エアラット | P.373 | 14 | 3 | 7 | 仲間を呼ぶ |
| 4 | 昼 はさみくわがた | P.373 | 9 | 1 | 4 | ―― |
| 5 | 夜 バブルスライム | P.373 | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う |
| 7 | きりかぶおばけ | P.374 | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う |

### ●古井戸周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | P.372 | 8 | 1 | 2 | ―― |
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ―― |
| 3 | 昼 エアラット | P.373 | 14 | 3 | 7 | 仲間を呼ぶ |
| 4 | はさみくわがた | P.373 | 9 | 1 | 4 | ―― |
| 5 | バブルスライム | P.373 | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う |
| 7 | きりかぶおばけ | P.374 | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う |

### ●バトランド周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | P.372 | 8 | 1 | 2 | ―― |
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ―― |
| 3 | エアラット | P.373 | 14 | 3 | 7 | 仲間を呼ぶ |
| 4 | はさみくわがた | P.373 | 9 | 1 | 4 | ―― |
| 5 | 夜 バブルスライム | P.373 | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う |

バトランド地方

▶CASTLE

目標レベル
ライアン▶Lv 1

# バトランド城

BATEAULAND CASTLE

多数の王宮戦士を配下に持つ、名君として名高いバトランド王が治める城。高い塔に囲まれた力強い外観が特徴的で、兵士たちは、昼夜を問わず城の内外の警備を固めている。

ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×0 | ×0 | 360° |

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- **とうぞくのカギ入手後**(第五章)
- □ 750ゴールド
- □ ちからのたね
- □ すばやさのたね
- □ いのちのきのみ
- □ てつかぶと
- □ ちいさなメダル

**読書の記録**

- □「バトランドの歴史」

Bateauland Castle

## 人々の耳寄りなウワサ

### どうか私たちの子供を探してください！

＊「子供たちは きっと生きています。
手遅れにならないうちに
どうか 早く……！！

城の一角には、子供を探してもらうためにイムルの村からやってきたという女性がいる。失踪事件に関する情報を集めるなら、彼女が住む村は一度訪れておく必要がありそうだ。

### 昼間も魔物が出るようになったとか

＊「前は 夜しか出なかった魔物が
昼間も出るようになったとか。
ぶっそうな 世の中ですわい。

旅の商人によると、近ごろは魔物たちの動きが以前よりも活発になってきているらしい。子供たちの失踪事件が起こりはじめたのもつい最近だが、何か関係があるのだろうか？

### 地獄の帝王なるものをご存じか？

＊「名前だけは 古い本に
出ておったんじゃが それ以上は
どこにも のってなくてのう……。

城に住む老人は、古い本に書かれていた地獄の帝王という存在について調べている。現時点では名前以外の情報は得られないが、冒険を進めれば新たなことがわかるかもしれない。

## ここに注目！ 宝箱がたくさん置かれた部屋に入るには？

バトランド城には、多くの宝箱が保管された宝物庫がある。しかし、宝物庫の扉にはカギがかかっており、王宮戦士であるライアンでも、自由に入ることはできない。長い冒険のなかで、扉に対応するカギが手に入ったらまた訪れてみよう。

トビラには カギが かかっている！

⬅カギがなければ開かない扉は、全部で3種類ある(→P.37)。冒険を進めていけば、いつかカギが手に入るはずだ。

## 探索のアドバイス

### まずは城のなかを歩きまわろう

王様の話が終わると、王宮の戦士たちがいっせいに外へ出ていくが、あわてててそれを追いかける必要はない。まずは、城のなかをじっくりと探索してみよう。城内の兵士からは、これからの冒険に役立つさまざまな話が聞けるので、ひととおり声をかけておくのがオススメだ。

⬆王様たちは、ライアンが城の外へ出るか北東の階段をのぼると、2階へ移動する。

その際 天の神から さずかった盾で
バトレアは 魔物の あらゆる攻撃から
身を守ったという……。

⬆本棚にある本には、バトランドの開祖バトレアが使った盾のことが書かれている。

バトランド地方

▶TOWN

目標レベル
ライアン▶Lv 1

# バトランド城下町

TOWN OF BATEAULAND

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

バトランド城から目と鼻の先にある、華やかさと落ち着きを兼ね備えた城下町。各所にある商店は、旅人だけでなく、城の王宮戦士が身支度を整える場所としても利用される。



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

| | |
|---|---|
| □ 3ゴールド | □ ちからのたね |
| □ 5ゴールド | □ かわのたて |
| □ やくそう | |

## 人々の耳寄りなウワサ

### じいもつれていってはくれぬか？

*「この じいも バトランドを守る
戦士さまの 手伝いがしたいんじゃ。
どうじゃろう？ つれていってはくれぬか？

はい
いいえ

城の近くにいる老人は王宮戦士にあこがれていたらしく、声をかけると自分も連れていってくれと頼んでくる。しかし、彼はとても足が遅いうえに、町の外までは連れ出せない。

### イムルの村は洞窟を抜けて北東ですわ

*「イムルの村でしたら お城の
西にある 洞くつを抜けて
北東に歩くと たどりつけますわ。

町の女性からは、北にあるイムルの村への行きかたが聞ける。バトランド城下町とイムルの村のあいだは川で隔てられており、それぞれを行き来するためには洞窟を通る必要があるのだ。

### 戦歴を見れば戦いぶりがわかるそうじゃ

*「ライアンどの！ 知っておるか？
作戦には 戦歴というものが
あってのう……。

井戸のそばの民家には、戦歴(→P.317)について教えてくれる男性が住んでいる。戦歴画面では冒険の進めかたに応じた称号などが見られるので、たびたびチェックするといいだろう。

## 探索のアドバイス

### 旅に出た夫の帰りを待つフレアの話を聞こう

城下町を歩いていると、民家の前でそわそわしている女性の姿が目にとまるはず。彼女の名前はフレアといい、旅に出たまままもどってこない夫のアレクスの帰りを待っているのだ。近くにいる老人の話によると、アレクスは湖に囲まれた塔に入る方法を探しに行ったそうだが……。冒険の途中でアレクスの姿を見かけたら、フレアに教えてあげよう。

*「戦士さま！ もし旅先で
夫のアレクスを 見かけたら
わたしに しらせてくださいまし。

⬆夫がかならず帰ってくると信じ、フレアは毎日家の前で待っている。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう | 30 | 攻 +7 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かわのよろい | 180 | 守 +12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| かわのたて | 90 | 守 +4 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| うろこのたて | 180 | 守 +7 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| かわのぼうし | 65 | 守 +2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |

### オススメの商品 きのぼうし

第一章で手に入るかぶとのなかで一番高い守備力を持つ。値段も安いので、早めに買おう。

バトランド地方

▶DUNGEON

目標レベル
ライアン▶Lv3

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# イムルへの洞窟

CAVE TO IMRHU

バトランド地方の北部と南部を結ぶ、単純な構造の洞窟。バトランド城下町とイムルの村の行き来に利用されるが、魔物が出現するため、通り抜けるには多少の危険をともなう。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

フィールドへ(→P.89)

B1F 馬車○ 中断○

フィールドへ(→P.89)

## 要注意モンスター

### ホイミスライム

ホイミを唱えて、自分のHPを回復する。何度も唱えられて戦闘が長引くこともあるが、根気よく攻撃をつづけよう。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 40ゴールド
- □ やくそう

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | P.372 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ── |
| 3 | エアラット | P.373 | 14 | 3 | 7 | 仲間を呼ぶ |
| 4 | はさみくわがた | P.373 | 9 | 1 | 4 | ── |
| 8 | ホイミスライム | P.374 | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える |

## 人々の耳寄りなウワサ

### あの子は私の目の前で消えたんです

＊「よく来て下さいました　戦士さま。
こんなこと　子供をさがす　手がかりには
ならないでしょうけど……。

失踪した子供のなかには、母親の目の前でいきなり消えた男の子もいるらしい。宿屋の主人によると、その子供は消える直前まで不思議な靴で遊んでいたとのことだが……。

### 私は西にある塔があやしいと思う

＊「やや　ライアンではないか！？
おぬしも　やっと　イムルの村に
やってきたか！

ライアンよりも先にイムルの村に到着していた王宮戦士は、村の西に建つ塔があやしいとにらんでいる。しかし、肝心の塔は湖に囲まれていて、徒歩では入れないようだ。

### 子供たちがかくし事をしておる気がします

＊「これは　戦士どの。
今ちょうど　事件のことを
話しておったのです。

夜に学校を訪れてみると、校長が若い女の先生になにやら相談をしている様子が見られる。校長は、子供たちが大人に隠れて何かをやっているのではないかと心配しているらしい。

## 探索のアドバイス

### 地下牢の男が何かを知っている？

イムルの村では、子供たちの失踪事件に関する話のほかに、パンを盗んで地下牢に入れられたという男の話も聞ける。その男は、どうやらつかまる前まで村の子供にいろいろと聞きまわっていたようだ。男から話を聞けば、思いがけない情報が得られるかもしれない。

＊「ねえ　ここから　出してよお。
ぼくは　おなかが　すいたから
パンをもらっただけなのに…え～ん。

⬆男から話を聞いたあとは、いったんバトランド城下町へもどってみるといいだろう。

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 武器屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 防具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| うろこのたて | 180 | 守 +7 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |

### オススメの商品　てつのよろい

高価なぶん、その守備力はかなりのもの。まとまったお金が手に入ったら買っておこう。

バトランド地方
▶DUNGEON

目標レベル ライアン▶Lv5

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# 古井戸の底

THE BOTTOM OF AN OLD WELL

深い森のなかに残された古井戸の底に広がる洞窟。そこかしこに魔物が潜んでいるが、イムルの村の子供たちは、秘密の遊び場としてたびたびこの場所を訪れているようだ。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 回転できない |

B1F-1 馬車△ 中断○

外観 馬車△ 中断○

B2F-1 馬車✕ 中断○

A (→P.100)
B (→P.100)
フィールドへ(→P.89)

## ライアンを呼ぶ謎の声の正体は？

古井戸の底では、まるでライアンを導くかのような声がたびたび聞こえてくる。声の主が誰かはわからないが、言われたとおりに進めば何かが見つかるかもしれない。

＊「そっちじゃないよ。

←洞窟内の宝箱をすべて開けたければ、ときには声に逆らって進むことも必要となる。

B2F-2 馬車 × 中断 ○

要注意モンスター

## キラースコップ

力をためて、強力な直接攻撃をくり出してくる。この魔物が力をためるのを見たら、防御をしておくと安全だ。

B (→P.99)

A (→P.99)

B1F-2 馬車 × 中断 ○

B1F-3 馬車 × 中断 ○

### 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | きりかぶおばけ | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う | P.374 |
| 8 | ホイミスライム | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 9 | キラースコップ | 16 | 9 | 10 | 力をためる | P.374 |
| 10 | みならいあくま | 17 | 11 | 13 | メラを唱える | P.374 |

## ホイミンを見つけて仲間に加えよう

B2F-4の一角には、ホイミスライムのホイミンがいる。話しかけてみると仲間に加えてほしいと言ってくるので、こころよく仲間にしてあげよう。

ホイミンは
ホイミを となえた！

⬅ホイミンはHPを回復するホイミが使えるため、仲間にすれば戦闘が一気にラクになる。

B2F-3 馬車 × 中断 ○

B2F-4 馬車 × 中断 ○

B3F 馬車 × 中断 ○

残さずゲット！
### アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

| | |
|---|---|
| B1F 15ゴールド | B2F 580ゴールド |
| B1F やくそう | B2F ？？？（ふしぎなもの） |
| B1F やくそう | 船入手後（第五章） |
| B1F すばやさのたね | 外観（いどまじん／※1） |
| B1F いのちのきのみ | |

※1……アイテムではないがトルネコのたからのにおいで数えられる

バトランド地方

目標レベル ライアン▶Lv8

▶DUNGEON

# 湖の塔

LAKESIDE TOWER

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

カギつきの扉 ×0 ×0 ×1

マップの回転 360°

**湖の中心にある小島にひっそりと建つ塔。湖の外側から島へ徒歩で渡る手段がないため、近隣に住む人々が近づくことはなく、内部は魔物たちの巣になっている。**

## 塔から外へ脱出するには？

湖の塔から外へ出たければ、4Fや2F-1で壁が途切れている部分から飛び降りよう。すると、塔の周囲の湖を越えて、湖の外側の陸地に着地できるのだ。

⬆塔の1Fからふつうに外へ出ても、湖の外側には渡れない。

3F 馬車 ✕ 中断 ○

4F 馬車 ✕ 中断 ○

フィールドへ（→P.89）

残さずゲット！ アイテムチェックシート

- 3F キメラのつばさ
- 3F ちからのたね
- 2F 640ゴールド
- 2F うろこのたて
- 1F まもりのたね
- 1F はじゃのつるぎ

## 要注意モンスター
### おおにわとり

直接攻撃のかわりに、眠り攻撃を使ってくることがある。魔物の数が多いときに眠らされると危険なので、早めに倒そう。

2F-2 馬車 × 中断 ○

A (→P.104)

2F-1 馬車 × 中断 ○

フィールドへ(→P.89)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 9 | キラースコップ (昼) | 16 | 9 | 10 | 力をためる | P.374 |
| 11 | リリパット | 21 | 13 | 15 | スカラを唱える | P.375 |
| 12 | ダックスビル | 22 | 14 | 10 | ルカニを唱える | P.375 |
| 13 | ベビーマジシャン | 33 | 18 | 20 | ヒャドを唱える | P.375 |
| 14 | ピクシー (夜) | 29 | 16 | 20 | ピオリムを唱える | P.375 |
| 15 | おおにわとり | 31 | 20 | 9 | 眠り攻撃を使う | P.376 |
| 16 | おおめだま | 42 | 27 | 40 | 怒ると痛恨の一撃をくり出す | P.376 |
| 195 | ピサロのてさき | 250 | 73 | 60 | メラやギラを唱える | P.421 |

## 回復の泉を利用しよう

B1F-1の小部屋には、円内に入るとライアンたちのHPやMPが完全に回復し、毒も解ける回復の泉がある。先へ進む前に立ち寄り、英気を養っておこう。

⬆チカラつきた者を生き返らせることはできないので注意。

B1F-1 馬車 × 中断 ○

A (→P.103)

1F 馬車 × 中断 ○

フィールドへ(→P.89)

B1F-2 馬車 × 中断 ×

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第一章　王宮の戦士たち編

**このコーナーでは、気づきにくいポイントや攻略のヒントといった、冒険がより楽しくなるような情報を紹介していく。**

いろいろなことを試してみよう
## 冒険の豆知識
ぼうけんのまめちしき

### ホイミンの姿に驚く人々

町や城にいる人々に声をかけると、ふつうはさまざまな情報が得られる。しかし、「さくせん」の「ならびかえ」でホイミンを先頭にしておくと、ふだんとは異なるおもしろいセリフが聞けるのだ。セリフの内容は人によってちがうので、いろいろな人に話しかけて反応を見てみよう。



⬅魔物の姿に驚いて弱気な発言をする人が多いなか、戦いをはじめようとする人もいる。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ
## 旅の仲間の話し声
たびのなかまのはなしごえ

### ホイミン
場所▶バトランド城



⬆寝ている兵士の様子を見てから話を聞くと、いつも夢に出てくるという生き別れの友だちのことを教えてくれる。

### フレア
場所▶イムルの村



⬆夜の学校で情報を集めている最中、フレアにとある質問をされる。マジメに答えないと、ひどく怒られるハメに……。

### 子供
場所▶バトランド城下町



⬆事件を解決したライアンに対する人々の感謝の声を聞いたあとだと、「ぼくもお城の戦士になろうかな」と言い出す。

冒険者たちに贈るヒント集
## お役立ちQ&A
おやくだちキューアンドエー

**Q** 湖の塔に入りたいんだけどどうしたらいいの？

**A** 湖の塔はまわりの陸地から分断された島にあり、空でも飛ばなければ入れそうにない。イムルの村のププルは、おかしな靴で遊んでいる最中に空へ飛んでいったそうだが……。その靴が手に入れば、何か道が開けるかもしれない。

⬅ウワサの靴がほしければ、子供たちの秘密の遊び場をくまなく探索してみよう。

第二章

# おてんば姫の冒険

## この章の物語
### 王の反対を押し切って力試しの旅へ

王「おお アリーナか!? じいから
聞いたのだが ちからだめしの旅に
出たいと 申しているとか……。

サントハイム城のアリーナ姫は、王女という立場でありながら、力試しの旅に出ることばかりを考えて毎日を過ごしていた。父のサントハイム王も、姫のおてんばぶりにあきれ顔。そんなある日、アリーナがとった行動とは……。

## 主人公

格闘の腕に覚えあり!

**アリーナ**

身体を鍛えることが大好きな、元気で明るいお姫様。かわいらしい見た目とは裏腹に、武闘家としての腕前はかなりのもの。

*「王様の ご命令により
ここを 通すわけには
いきませぬ。

⬆サントハイム王の言いつけで、アリーナはお城から出してもらえない。

## 冒険の仲間

姫を見守る厳しき教育係

**ブライ**

姫の教育係を王様から任されている老魔法使い。いくら小言を言っても聞こうとしないアリーナに気苦労が絶えない。

密かな想いを抱える神官

**クリフト**

神官として城に仕える青年で、回復系呪文が得意。アリーナに想いを寄せているが、なかなかそれを表に出せずにいる。

## この章の舞台となる地域

サントハイム地方

サランの町(→P.112)
サントハイム城(→P.110)
テンペの村(→P.114)
フレノールの町(→P.116)
フレノール南の洞窟(→P.118)
エンドールへの旅の扉(→P.125)
砂漠のバザー(→P.120)
さえずりの塔(→P.122)
エンドールの旅の扉(→P.125)
エンドール城下町(→P.126)
エンドール城・コロシアム(→P.128)

エンドール地方

## 冒険フローチャート

サントハイム城
↓
サランの町
↓
テンペの村
↓
フレノールの町
↓
フレノール南の洞窟
↓
フレノールの町
↓
砂漠のバザー
↓
サントハイム城
↓
サランの町
↓
砂漠のバザー
↓
さえずりの塔
↓
サントハイム城
↓
エンドールへの旅の扉
↓
エンドールの旅の扉
↓
エンドール城下町
↓
エンドール城・コロシアム
↓
エンドール城下町
↓
サントハイム城

第二章●おてんば姫の冒険

[サントハイム地方&エンドール地方]

# モンスター分布図

## さえずりの塔周辺

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 28 | サンドマスター | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る | P.379 |
| 30 | コドラ | 32 | 25 | 39 | 痛恨の一撃をくり出す | P.379 |
| 31 | おにこぞう | 25 | 18 | 36 | マヌーサを唱えるが失敗する | P.380 |
| 32 | とさかへび | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える | P.380 |
| 33 | さそりアーマー | 40 | 38 | 44 | 痛恨の一撃をくり出す | P.380 |

## サントハイム周辺

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | おおみみず | 11 | 3 | 6 | ── | P.372 |
| 6 | いたずらもぐら | 10 | 2 | 4 | ── | P.373 |
| 17 | キリキリバッタ | 8 | 1 | 2 | ── | P.376 |
| 18 | スライムベス | 10 | 2 | 5 | ── | P.376 |
| 19 | つちわらし | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ | P.377 |
| 20 | みみとびねずみ（昼） | 11 | 3 | 5 | ── | P.377 |

要注意モンスター

## メタルスライム

倒せば大量の経験値を獲得できるが、攻撃が効きにくいうえ、すぐに逃げる。せいすいを使ってダメージを与えよう。

### フレノール周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム(※1) | P.374 | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える |
| 23 | おばけキノコ | P.378 | 19 | 6 | 15 | 毒攻撃を使う |
| 25 | ひとくいそう | P.378 | 17 | 7 | 18 | ホイミスライムを呼ぶ |
| 19 | つちわらし(昼) | P.377 | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ |
| 24 | あばれうしどり | P.378 | 20 | 7 | 17 | 体当たりをする、寝返りを打つ |
| 26 | メラゴースト | P.378 | 12 | 6 | 16 | メラを唱える |

### テンペ周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ── |
| 18 | スライムベス | P.376 | 10 | 2 | 5 | ── |
| 21 | あばれこまいぬ | P.377 | 23 | 7 | 20 | ── |
| 6 | いたずらもぐら | P.373 | 10 | 2 | 4 | ── |
| 19 | つちわらし(昼) | P.377 | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ |
| 22 | ミノーン | P.377 | 16 | 5 | 18 | 力をためる |
| 17 | キリキリバッタ | P.376 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 20 | みみとびねずみ | P.377 | 11 | 3 | 5 | ── |

### 砂漠のバザー周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | あばれうしどり | P.378 | 20 | 7 | 17 | 体当たりをする、寝返りを打つ |
| 28 | サンドマスター(昼) | P.379 | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る |
| 30 | コドラ | P.379 | 32 | 25 | 39 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 27 | テベロ | P.379 | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く |
| 29 | ラリホービートル | P.379 | 23 | 12 | 15 | ラリホーやラリホーマを唱える |
| 32 | とさかへび | P.380 | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える |

### エンドール周辺

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム | P.374 | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える |
| 39 | プテラノドン | P.382 | 41 | 36 | 50 | ギラを唱える |
| 44 | メタルスライム | P.383 | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 33 | さそりアーマー | P.380 | 40 | 38 | 44 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 42 | がいこつけんし | P.382 | 52 | 53 | 54 | ルカナンを唱える |
| 35 | かまいたち | P.381 | 41 | 32 | 34 | バギを唱える |
| 43 | さまようよろい | P.383 | 54 | 55 | 49 | 痛恨の一撃をくり出す |

※1……ひとくいそうが呼んだときにのみ出現

サントハイム地方

▶CASTLE

目標レベル
アリーナ▶Lv 1

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# サントハイム城

## SAINTHEIM CASTLE

各所にたくさんの花々が咲き誇り、どこか暖かい空気に包まれた城。他国との争いごととは無縁で、厳しくも優しい王のもと、おだやかで平和な時が流れつづけている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×1 | ×0 | 360° |

残さずゲット!
## アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ 50ゴールド
- □ やくそう
- □ やくそう
- □ せいすい
- □ はねぼうし

**とうぞくのカギ入手後**

- □ 30ゴールド
- □ キメラのつばさ
- □ ふしぎなきのみ

**まほうのカギ入手後**(第五章/※1)

- □ ちからのたね
- □ マグマのつえ
- □ ???(ふしぎなもの)

**読書の記録**

- □「信仰と祈り」

※1……特定の魔物を倒す必要がある

## 人々の耳寄りなウワサ

### 少しは女らしくしていただかないと



アリーナの教育係として城に仕えるブライは、姫のおてんばぶりに頭を痛める毎日。なんでも、亡くなったサントハイムのお妃様は、アリーナとちがって上品な人物だったそうだ。

### 姫にもしものことがあっては……



力試しの旅に出たがるアリーナのことを心配している、若き神官のクリフト。そんな彼が生活する奥の部屋の本棚を調べてみると、クリフトの思わぬ秘密が明らかになる。

### 姫さまをねらうやつが現れるかものう



城の住人のなかには、アリーナが旅に出ると悪人に襲われるかもしれないと考える者もいる。たとえそのようなことになっても、アリーナなら簡単に退治してしまいそうだが……。

## ここに注目！ 城の裏手に住む老人にはどうすれば会える？

サントハイム城の裏手には小さな一室があり、そこにはひとりの老人が住んでいる。しかし、その老人は用心深い性格をしているのか、部屋の扉にしっかりとカギをかけているため、簡単には会うことができないようだ。

⬅どうにかして老人から話を聞ければ、何か特別な情報が得られるかも？

➡城から抜け出す途中では、老人の部屋の入口付近を通ることになる。

## 探索のアドバイス

### 人々の話を聞きつつ城の外への抜け道を探そう

城の1階にある出入口は、兵士たちに見張られていて通ることができない。ひとまず人々の話を聞きながら、ほかに城の外へ出られそうな場所がないか探してみよう。ちなみに、一度城の外に出たあとは、王様の話を聞けば1階の出入口を自由に通れるようになる。



⬆2階のアリーナの寝室には、彼女が以前蹴破ったせいで修理中の壁がある。

⬆外から城にもどると兵士に道をふさがれるが、あわてずに王様のもとへ向かおう。

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ▶Lv1

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

# サランの町

TOWN OF SALHAN

サントハイム城のすぐ西側にあり、城下町としての役割もになう小さな町。国でも評判の詩人マローニの歌声がいつも町中に響き渡り、人々に安らぎをもたらしている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×1 | ×0 | 360° |

武器屋
教会
宿屋(ひとり2G)
防具屋

残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ すばやさのたね

まほうのカギ入手後(第五章)

- □ どくけしそう
- □ ぬののふく

読書の記録

まほうのカギ入手後(第五章)

- □「しつけと教育」ほか2冊

Town of Salhan

## 人々の耳寄りなウワサ

### 私は詩人のマローニです

マローニ「あおーい そーらとー
ながれるー くもーたちー ラララ。

教会のテラスにいる詩人のマローニに話しかけると、自慢の美しい歌声を披露してくれる。歌の内容は昼と夜とで異なるので、試しに両方聴きに行ってみるのもいいだろう。

### お姫さまが旅に出たらしいですね

＊「商人仲間から聞いたのですが
となりの城のお姫さまが 旅に
出たとか。あっ ないしょですよ。

サントハイム地方に出入りしている商人たちのあいだでは、アリーナが力試しの旅に出たことがすでに話題になっているらしい。商人たちの耳の早さには驚かされるばかりだ。

### うまいことやりやがって

＊「ああ 俺も あいつくらい
歌が 上手かったらなあ……。

教会の2階には、シスターを口説くあらくれ男がいる。しかし、夜になるとシスターはマローニの歌を聴きに行ってしまい、残されたあらくれ男は宿屋でひとり落ちこむのだ。

## 探索のアドバイス

### アリーナたちを鍛えてつぎの目的地を目指そう

教会のシスターの話では、北東の山奥に小さな村があるらしい。サランの町から北東に進むと、出現する魔物が強くなるので、町の近くでアリーナたちをしっかりと鍛えてから、その村へ向かおう。

こんぼう ×1 30G
どうのつるぎ ×1 100G
せいなるナイフ ×1 200G
ぶき 229G

⬆お金が貯まってきたら、防具よりも武器を優先して買っていくといい。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう | 30 | 攻　+7 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |

### 防具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ぬののふく | 10 | 守　+4 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| たびびとのふく | 70 | 守　+7 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| かわのよろい | 180 | 守 +12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |
| かわのたて | 90 | 守　+4 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| かわのぼうし | 65 | 守　+2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| やくそう | 8 | HP回復 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

### オススメの商品 せいなるナイフ

アリーナは最初、武器を何も装備していないため、これを装備すれば攻撃力が大きく上がる。

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル アリーナ▶Lv4

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# テンペの村

TEMPEH VILLAGE

岩山の山間に位置する素朴な村。入口にはいくつもの墓標が立ち並び、行きかう人々には悲しみの表情が浮かぶ。どうやら、この村では何かただならぬ事態が起きているようだ。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

教会(※1)

道具屋(※2)

宿屋(ひとり3G)

※1……特定の時期まで冒険の書への記録はできない
※2……特定の時期まで利用できない

残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ どくけしそう
- □ すばやさのたね
- □ いのちのきのみ
- □ かわのぼうし
- □ ちいさなメダル

船入手後(第五章)

- □ (いどまねき/※3)

読書の記録

- □「世界の不思議を旅しよう!」

Tempeh Village

※3……アイテムではないがトルネコのたからのにおいで数えられる

## 人々の耳寄りなウワサ

### この村を見捨てるなんてできない

ニーナ「お父様や お母様のいる
この村を 見捨てるなんて
私には できない。

とある民家では、ニーナという女性がひとりの男性に「一緒に村を出よう」と持ちかけられている。男性はかなりあせっているが、ニーナのほうはこの村を出る意思はないようだ。

### 北の森に怪物が住みついたのじゃ

＊「怪物は 若い娘を
いけにえに 出さないと 村ごと
襲ってしまうと ゆうてきてのう。

村に住む老人によると、北にある森に、いつからか凶暴な怪物が住みついてしまったらしい。その怪物がいなくなれば、悲壮感に包まれたこの村にふたたび明るさがもどるのだろうか。

## 探索のアドバイス

### 村を襲っている災難を解決しよう

教会のなかにある扉を通ればテンペの村から先へ進めそうだが、怪物が住む北の森へ行かせないようにするためか、神父が道をふさいでいて扉には近づけない。まずは、この村に平和を取りもどすほうが先決のようだ。人々に話を聞いてまわり、村を救うための糸口を探そう。

⬆村で起きている出来事に一番くわしい村長には、かならず話を聞いておきたい。

## ここに注目！ 店主のいない道具屋はいつから利用できるようになる？

道具屋の店主は、この村を襲っている悲劇のせいでとても商売をしている場合ではないらしく、いつも店を離れている。村に平和がもどり、彼の心配ごとが解決するまでは、道具屋を利用するのはあきらめたほうがよさそうだ。

おつげをきく　いきかえらせる
どくのちりょう　のろいをとく
やめる

＊「たのもしき 神のしもべよ
わが教会に どんな ご用じゃな？

⬅教会での冒険の書への記録も、村に平和が訪れるまでは行えない。

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 ＋14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 ＋18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| かわのよろい | 180 | 守 ＋12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |

### オススメの商品 クロスボウ

せいなるナイフよりも少し攻撃力が高いうえにブライも装備できる、なかなか役立つ武器。

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ▶Lv6

# フレノールの町

## TOWN OF PHRENOLL

潮風のにおいがあたり一面に漂う、海岸沿いの町。住人たちは好奇心が旺盛で、何か珍しいことがあると、すぐに家を飛び出してそれを見に集まるのが習慣となっている。

(※1)
ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

※1……第五章では「×」



※2……特定の時期まで利用できない

残さずゲット!
### アイテムチェックシート

- □ 10ゴールド
- □ どくけしそう
- □ いのちのきのみ
- □ ぬののふく

町での事件を解決したあと

- □ ？？？(だいじなもの)

## 人々の耳寄りなウワサ

### この町にお姫さまが来てるの！

*「お姫さまたち
この町に なんの用かしらね！

宿屋にはとある国のお姫さまが泊まっているらしく、人々が入口の前に集まっている。人だかりのなかには武器屋の主人の姿もあり、騒動が収まるまで商売をするつもりはないようだ。

### むかしこの町には宝物があったんだ

*「しかし その宝があるばっかりに
争いがたえず ついに その宝を
南の洞くつに 封印したそうだ。

町の隅で暮らすホビットの話では、南の洞窟に黄金の腕輪という宝物があるらしい。この腕輪のせいで昔は争いが絶えなかったそうだが、かなり価値の高いシロモノなのだろうか？

## 探索のアドバイス

### 話題のお姫さまに会いに行こう

宿屋の2階に泊まっているお姫さまに会いに行くと、ひとつの事件に遭遇することになる。事件を解決するための手がかりは、町のなかでいろいろな人に声をかけていけばきっと見つかるはずだ。

*「ねえ さっき 犬のコロが
こんな手紙を くわえてきたんだ。
読んでみるね。

⬆町の子供の話では、飼い犬が手紙をくわえてきたらしい。その内容とは……。

## ここに注目！ 教会の奥にある神父の畑にはどうすれば入れる？

教会の神父は、アリーナたちが訪れる直前まで、奥にある畑で農作業をしている。その畑には何かが落ちているようだが、ふだんは神父が入口をふさいでしまうため、なかに入ることができない。畑を調べたければ、神父が休んでいる夜を狙うしかなさそうだ。夜になっても畑に入れない場合は、物語がある程度進んでからまた訪れてみるといいだろう。

*「おお 神よ！
この者たちに 聖なるご加護の
あらんことを！ アーメン！

⬅冒険を再開したときにも、神父の畑を調べるチャンスが訪れるかも……？

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |

### オススメの商品 くさりかたびら

第二章で買えるアリーナが装備可能なよろいのなかでは、最高の守備力を誇る。お金が貯まりしだい買っておこう。

サントハイム地方

▶DUNGEON

目標レベル
アリーナ▶Lv8

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# フレノール南の洞窟

THE CAVE SOUTH PHRENOLL

うっそうとした森のなかにその口を開ける小さな洞窟。内部には、洞窟に封印された貴重なお宝を求めて倒れていった人々のものとおぼしき、無数の白骨が見受けられる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | ✕ 回転できない |

フィールドへ(→P.107)

B1F 馬車 ✕ 中断 ○

## 要注意モンスター

### テベロ

ときおり火の玉を吐き出し、パーティ全員にダメージを与えてくる。複数現れたときは、ラリホーで眠らせよう。

残さずゲット!

## アイテムチェックシート

- B1F 360ゴールド
- B1F キメラのつばさ
- B1F すばやさのたね
- B2F まほうのせいすい
- B2F ???(ふしぎなもの)

さいごのカギ入手後(第五章)

- B3F いかずちのつえ

B2F 馬車× 中断×

## 出現(しゅつげん)するモンスター

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | ベビーマジシャン | P.375 | 33 | 18 | 20 | ヒャドを唱える |
| 23 | おばけキノコ | P.378 | 19 | 6 | 15 | 毒攻撃を使う |
| 24 | あばれうしどり | P.378 | 20 | 7 | 17 | 体当たりをする、寝返りを打つ |
| 26 | メラゴースト | P.378 | 12 | 6 | 16 | メラを唱える |
| 27 | テベロ | P.379 | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く |
| 29 | ラリホービートル | P.379 | 23 | 12 | 15 | ラリホーやラリホーマを唱える |
| 31 | おにこぞう | P.380 | 25 | 18 | 36 | マヌーサを唱えるが失敗する |
| 32 | とさかへび | P.380 | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える |
| 34 | きゅうけつこうもり | P.380 | 25 | 11 | 23 | 出現時に混乱していることがある |

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ ▶ Lv9

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# 砂漠のバザー

## DESERT BAZAAR

大陸南部にある砂漠のオアシスに開かれたバザー。旅の商人が集めた珍しい品々をあつかう露店がたくさん並び、旅人がひとときの休息を味わえるテントも設けられている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

道具屋

防具屋

武器屋

宿屋(ひとり6G)

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ やくそう
- □ ちからのたね
- □ すばやさのたね
- □ うまのふん

Desert Bazaar

## 人々の耳寄りなウワサ

### ここでバザーを開くのはひさしぶりです

*「この砂漠で　バザーを開くのは
ずいぶん　ひさしぶりです。
なにしろ世界中を　旅してますから。

商人たちは、この砂漠にかぎらず、さまざまな場所を転々としながらバザーを開いているらしい。いまの場所で、いつまでもバザーが開かれているとは考えないほうがよさそうだ。

### 東にエンドールへのほこらがあるとか

*「うわさでは　ここからずっと東に
エンドールへの　ほこらが
あるそうです。

砂漠のバザーの東には、エンドールへ通じるほこらがあるという。エンドールといえば、サントハイム地方とは別の大陸にある国。王様の許しがなければ、訪れるのは難しいかもしれない。

### エンドールで武術大会を見てみるがよい

*「もし　あんたらも
エンドールに行ったなら
武術大会を　見てみるがよい。

中央のテントで休んでいる商人たちからは、エンドールで開かれている武術大会の話が聞ける。身体を動かすのが好きなアリーナには、まさにうってつけのイベントと言えるだろう。

## 探索のアドバイス

### 買い物を楽しみつつ あちこち歩いてみよう

バザーにはいくつかの露店が並んでおり、砂漠という場所でありながら買い物を楽しむことができる。そんななか、バザーの客とは少し雰囲気のちがう人物が水辺に立っているようだが……？　アリーナたちに何か伝えたいことがあるようなので、しっかりと話を聞いておこう。

⬆北西のテントに入ろうとすると、見知った格好の人物がこちらに近づいてくる。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どくがのナイフ | 750 | 攻 +24 | — | — | — | — | ● | — | ● | ● | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | — | — | ● | — | — | ● | — | — | ● |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かわのよろい | 180 | 守 +12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| かわのたて | 90 | 守　+4 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| うろこのたて | 180 | 守　+7 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| きのぼうし | 120 | 守　+6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

### オススメの商品　ホーリーランス

クリフトが装備できる強力な武器。高価だが、パーティの戦力が一気に高まる一品だ。

サントハイム地方

▶DUNGEON

目標レベル
アリーナ▶Lv11

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# さえずりの塔

BIRDSONG TOWER

エルフが舞い降り、その歌声がときおり響き渡ると言われる小高い塔。旅人が興味本位で足を踏み入れるのを防ぐためか、上の階へつづく部屋の扉はカギで固く閉ざされている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×0 | ×0 | 360° |

1F-2 馬車 ✕ 中断 ○

宿屋(ひとり6G)

B1F 馬車 ✕ 中断 ○

1F-1 馬車 ✕ 中断 ○

フィールドへ(→P.107)

## 床に開いた穴に落ちないように

塔の4Fへとつづく階段の近くには、大きな穴が開いている。ここに落ちると2Fにもどってしまうので、壁に沿って慎重に進んでいくこと。

⬆床が見にくいときは、Lボタンや Rボタンでマップを回転させよう。

3F 馬車 × 中断 ○

A (→P.124)

フィールドへ(→P.107)

2F 馬車 × 中断 ○

A (→P.123)

4F 馬車 × 中断 ○

5F 馬車 × 中断 ○

残さずゲット!
アイテムチェックシート

とうぞくのカギ入手後
- 3F 1200ゴールド
- 3F キメラのつばさ
- 3F ちからのたね

マローニから情報を得たあと
- 5F ？？？(だいじなもの)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 31 | おにこぞう | P.380 | 25 | 18 | 36 | マヌーサを唱えるが失敗する |
| 32 | とさかへび | P.380 | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える |
| 35 | かまいたち | P.381 | 41 | 32 | 34 | バギを唱える |
| 36 | ポイズンリザード | P.381 | 34 | 18 | 21 | 毒の息を吐く |
| 37 | はえおとこ | P.381 | 34 | 35 | 47 | マホトーンを唱える |
| 38 | ひとくいサーベル | P.381 | 29 | 30 | 46 | 仲間を呼ぶ |
| 39 | プテラノドン | P.382 | 41 | 36 | 50 | ギラを唱える |
| 40 | ドラゴンバタフライ | P.382 | 47 | 38 | 60 | 火の玉を吐く、ホイミを唱える |
| 41 | スペクテット | P.382 | 35 | 31 | 62 | アストロンやマホカンタを唱える |

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ▶Lv 12

# エンドールへの旅の扉

WARPGATE TO ENDOHR

ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

エンドール地方へとつづく旅の扉が設けられた、サントハイム地方南東部の小さなほこら。旅の扉から放たれる青白い神秘的な光は、見知らぬ土地への不安と期待を抱かせる。

## 探索のアドバイス

### 王様の許可を得なければ旅の扉は使えない

ほこらの奥にはエンドール地方に行ける旅の扉があるものの、サントハイム王の命令を受けた兵士に見張られていて利用できない。王様からほかの大陸への旅立ちの許可をもらえるまでは、サントハイム地方での冒険をつづけよう。

⬅旅の扉に近づこうとすると、兵士に道をふさがれる。王様の考えが変わりでもしないかぎり、旅の扉を使うことはできないようだ。

エンドール地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ▶Lv 12

# エンドールの旅の扉

WARPGATE OF ENDOHR

ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

エンドール地方の北西部に位置する、サントハイム地方への旅の扉が設置されたほこら。二国間を行き来する者が休めるよう、ほこらの近くには立派な宿屋が建てられている。

## 人々の耳寄りなウワサ

### わたしはバトランドの戦士ライアン

ライアン「と こんな話をしても
おぬしらには 分かるまいな……。
失礼 つかまつった。

夜にほこらのそばの宿屋に入ってみると、そこにはなんと、バトランドの王宮戦士であるライアンが訪れている。彼は、とある人物を捜し出すために世界中を旅しているようだ。

## 探索のアドバイス

### ほこらを出てエンドール城へ向かおう

宿屋の主人の話では、ほこらを出て東のほうに進んでいくとエンドール城があるらしい。エンドール地方の魔物は手ごわいので、HPやMPが減っている場合は、無理をせずに宿屋に泊まってから城を目指そう(宿泊料はひとり8G)。

エンドール地方

▶TOWN

目標レベル
アリーナ ▶ Lv 12

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# エンドール城下町

## TOWN OF ENDOHR

広い土地に多くの建物が建ち並び、地下にはカジノまである世界有数の大都市。エンドール城で開催されている武術大会を観るために、各地から大勢の人々が集まっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×1 | ×0 | 360° |

教会
武器屋
道具屋
酒場
宿屋（ひとり6G）
防具屋

残さずゲット！
### アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ 5ゴールド
- □ 16ゴールド
- □ 40ゴールド
- □ どくけしそう
- □ まもりのたね
- □ きぬのローブ

**まほうのカギ入手後**（第五章）
- □ ちからのたね
- □ もろばのつるぎ
- □ ちいさなメダル

**読書の記録**
- □ 手紙（※1）
- □「めざせモテモテ男！　初級編」

**第五章開始後**
- □「だじゃれで　ハッピーライフ」

**まほうのカギ入手後**（第五章）
- □「お金をためる100のコツ」

※1……第二章～第三章でのみ読める

## 人々の耳寄りなウワサ

### あなた方も武術大会に？

＊「王様が　こうまでして
強い者を　集めるのには
何か　わけがありそうですな。

町の一角の立派な家に住む男性は、王様が武術大会を開くのには何か重大な理由があると考えている。城の人々に話を聞いていけば、その理由を知っている者が見つかるかもしれない。

## 探索のアドバイス

### 武術大会の情報を集めよう

城下町では、エンドール城のコロシアムで行われている武術大会の情報が各所で得られる。昼には大会を勝ち進むためのヒントが、夜には大会に出場しているという謎の実力者のことが聞けるので、城へ向かう前に町の人々に話しかけてまわるといいだろう。

## ここに注目！ カジノでコインを増やせば珍しい道具が手に入る

宿屋の地下にあるカジノでは、スロットマシーンやポーカー、モンスター格闘場といったさまざまなゲームが楽しめる(→P.304)。これらのゲームに勝ってコインを増やしていけば、お店では買えない珍しい道具と交換してもらえるのだ。最初はコインを1枚も持っていないので、入口の売り場でコインを買って、いろいろなゲームに挑戦してみよう。

まほうのせいすい　30
いのりのゆびわ　500
きんのブレスレット　1000
スパンコールドレス　2500
ほしふるうでわ　10000
はやぶさのけん　65000
よろい　3165

←コインを貯めてスパンコールドレスと交換してもらえば、アリーナの守備力が一気に高まる。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ― | ● |
| どくがのナイフ | 750 | 攻 +24 | ― | ― | ― | ― | ● | ― | ● | ● | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ● | ― | ― |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | ― | ― | ● | ― | ― | ● | ― | ― | ● |
| せいぎのそろばん | 1600 | 攻 +35 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ● | ― | ― |

### 防具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ― | ― |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ● | ― | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ― | ― | ● |
| てつのまえかけ | 1500 | 守 +32 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ● | ― | ― |
| うろこのたて | 180 | 守 +7 | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ● | ― | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ● | ― | ● |

### 道具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| せいすい | 20 | 魔物よけ | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ● | ― | ― |

### オススメの商品　てつのよろい

第二章の仲間のなかではクリフトしか装備できないが、守備力がとても高い優秀なよろい。

エンドール地方

▶CASTLE

目標レベル
アリーナ▶Lv 13

# エンドール城・コロシアム

## ENDOHR CASTLE & COLOSSEUM

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×4 | ×1 | 360° |

大国にふさわしい威厳と強固さを兼ね備えた城。騎士の像が並ぶ通路を抜けた先には巨大なコロシアムがあり、武術大会をはじめとするさまざまな催し物が開かれる。

● コロシアム内 ●
- 道具屋
- 宿屋(ひとり8G)
- 教会(※1)

※1……冒険の書への記録はできない

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 3ゴールド
- □ せいすい
- □ いのちのきのみ

**まほうのカギ入手後**(第五章)
- □ ピンクのレオタード
- □ はねぼうし
- □ あみタイツ
- □ ちいさなメダル

**読書の記録** どくしょのきろく
- □「すばらしいコロシアム」
- □「ひみつの　交換日記」

Endohr Castle & Colosseum

## 人々の耳寄りなウワサ

### 優勝者はお姫さまと結婚できるんです



城のメイドによると、武術大会の優勝者はこの城の姫と結婚できるらしい。もっとも、姫はそんな形での結婚をイヤがっているようだが……。ここは、アリーナがひと肌脱ぐしかない？

### 夜のお城への入りかたを教えましょう



夜になると、城の1階には見張りの番兵が立つようになる。見つかると城から追い出されてしまうので、昼に地下の兵士が教えてくれるとおり、番兵の正面を通らないように行動しよう。

## 探索のアドバイス

### 王様に会いに行こう

城の両脇にある通路を進んでいくと、武術大会が開かれているコロシアムに行ける。アリーナとしてはぜひ参加してみたいところだが、それにはエンドール王の許可が必要とのこと。一国の王女としての礼儀を守るためにも、まずは王様にあいさつをしておくべきだろう。



⬆王様に会いに行くと、武術大会で優勝してほしいと頼まれることに。

## ここに注目！　コロシアムにはさまざまな施設がある

武術大会の参加者のみが入れるコロシアムの控え室には、道具屋や宿屋、教会といった施設がそろっている。大会では、アリーナひとりで数々の強敵と戦うことになるので、しっかりと準備を整えておこう。優勝を目指すためには、道具屋でてつのツメを買って装備したうえで、やくそうも持てるだけ持っておきたいところだ。武術大会の具体的な流れは、P.130を参照。

⬅戦いの準備が整ったら、この階段をのぼって武術大会に出場しよう。

## ショップガイド　SHOP GUIDE

### 道具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― |
| てつのツメ | 1500 | 攻＋38 | ― | ― | ― | ● | ― | ― | ― | ― | ― |

### オススメの商品　てつのツメ

アリーナ専用の強力な武器。この武器があれば、武術大会を勝ち進むのがだいぶラクになる。

## ここに注目! 武術大会の流れと対戦相手について

エンドールでの武術大会は勝ち抜き戦となっており、アリーナひとりで5人の対戦相手を連続で倒せば、決勝戦へと進める。大会では、戦闘中だけでなく、対戦相手を倒したときにも手持ちのやくそうでHPを回復させることが可能だ。途中で倒されると控え室にもどされて、ふたたび1回戦からやり直すハメになるが、所持金は半分に減らないので安心しよう。なお、2～4回戦の対戦相手は、倒すとやくそうをかならず落とす。

### 武術大会の対戦相手

#### 1回戦 いっかいせん
## VS ミスター ハン

| HP | 70 | MP | 0 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 45 | 守備力 | 68 | すばやさ | 20 |

ミスター ハンの こうげき!

←直接攻撃をひたすらくり返してくるのみ。できればこの戦いではやくそうは使わずに、温存しておきたいところだ。

#### 2回戦 にかいせん
## VS ラゴス

| HP | 90 | MP | 0 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 50 | 守備力 | 80 | すばやさ | 45 |

アリーナは やくそうを つかった!

←すばやさが高く、先手を取られることもしばしば。こちらのHPが35を下まわったら、やくそうを使ったほうがいい。

#### 3回戦 さんかいせん
## VS ビビアン

| HP | 90 | MP | 12 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 35 | 守備力 | 62 | すばやさ | 68 |

ビビアンは<br>ギラを となえた!

←ギラやヒャドに加え、ベホイミまで使ってくる。相手のMPがなくなるまで防御でしのいでから攻撃するのも手だ。

#### 4回戦 よんかいせん
## VS サイモン

| HP | 90 | MP | 0 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 58 | 守備力 | 104 | すばやさ | 15 |

サイモンは やくそうを つかった!

←攻撃力と守備力がともに高く、やくそうを使うこともある強敵。アリーナのHPをこまめに回復させながら戦いたい。

#### 5回戦 ごかいせん
## VS ベロリンマン

P.422

| HP | 55 | MP | ∞ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 40 | 守備力 | 60 | すばやさ | 75 |

ベロリンマンは ぶんしんした!

←戦闘がはじまると、4体に分身して襲いかかってくる。本体に命中することを祈りながら、ひたすら攻撃をつづけよう。

#### 決勝戦 けっしょうせん
## VS ?????

| HP | ? | MP | ? | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | ? | 守備力 | ? | すばやさ | ? |

よくぞ 勝ち抜いた!<br>王「さあ!<br>これより いよいよ決勝戦じゃ!

←5人の対戦相手を倒したあとは、いよいよ決勝戦。かなりの実力者が相手らしいが、その素性は謎に包まれている。

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第二章　おてんば姫の冒険編

ふたつの大陸を渡り歩くアリーナたちの冒険。彼らの道中には、ついつい見落としがちな楽しいことがたくさんあるのだ。

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識

### 見抜かれたアリーナたちの正体

テンペの村に起きている事件を解決すると、村の奥の祭壇にとある詩人が現れる。彼は、昼に話しかけるとフレノールの町への行きかたを教えてくれるだけだが、夜に話しかけてみると、アリーナが身分の高い人物だと言い当てるのだ。この詩人、じつはただ者ではない？

アリーナ「ま　一人くらいなら
正体を明かしてもいいわよね。

⬅正体が一般人にバレてしまっても、アリーナたちはあまり気にしていないようだ。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声

**ブライ**
場所▶エンドール城下町

ブライ「歌はひどいが　あの詩人
かなりの魔法の使い手と見た。
人は　見かけによらぬものですな。

⬆城に仕える腕利きの魔法使いなだけあって、宿屋の2階にいる詩人(ロレンス／→P.144)が魔法の実力者だと見抜く。

**ブライ**
場所▶エンドール城下町

ブライ「大きくかければ　損も大きい。
小金を　コツコツふやすのが
かしこい　やり方です。

⬆いつもアリーナに厳しいブライだが、カジノでは意外にも、コインの賭けかたについてアドバイスしてくれるのだ。

**クリフト**
場所▶エンドールの旅の扉

クリフト「すばらしい神秘。
ああ　いかなる技で　あの扉は
動いているのでしょうか！？

⬆旅の扉を使うとアリーナとブライはフラフラになってしまうが、クリフトはなぜか元気に満ちあふれている。

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ&A

**Q** サントハイムの王様を助けたいんだけど……

**A** 困っているサントハイム王を助けようにも、肝心の王様からはこれといった情報が得られない。ここは、王様の側近である大臣に話しかけて、裏庭の部屋に住むという物知りのゴン爺を紹介してもらうといいだろう。

＊「そういえば　詩人のマローニも
昔　のどを　痛めたとか……。

⬅ゴン爺は、サランの町のマローニが昔、サントハイム王と同じようなことで悩んでいたと教えてくれる。

第三章

# 武器屋トルネコ

## この章の物語
## 世界一の武器屋を目指して

北方の小さな町レイクナバで、商人見習いとして働いているトルネコ。そんな彼が持つ大きな夢――それは、世界一の武器屋になること。夢をかなえるべく、トルネコは世話になった親方に旅立ちを告げ、町を離れるのだった。

*「わかった！ がんばるんだぜ。
そして ここで はたらきたくなったら
また いつでも もどってきなよ。

### 主人公

一流の鑑定眼を持つ商人

トルネコ

道具の価値を見極める力を持つ、目利きの武器商人。職業柄、武器や防具のあつかいは手慣れたもので、立ちふさがる魔物に遅れはとらない。

*「遅かったじゃないか！
さあ 店の中に 入った 入った！

⬆親方の武器屋で働きながら、将来自分の店を持つために、日々商売の腕を磨いている。

### 主人公の家族

夫を支える優しい妻

ネネ

ネネ「家を出たら 寝ぼけないで
まっすぐ 西に 歩くのよ。
じゃあ 今日も がんばってきてね。

⬆仕事に出かける夫のトルネコを、毎日優しく見送ってくれる奥さん。手作りのお弁当の味はまさに絶品。

働く父を尊敬する少年

ポポロ

ポポロ「あっ パパ。
あのね 宿屋のおじちゃんが
話があるって 言ってたよ。

⬅トルネコとネネのひとり息子。両親をとても慕っている、元気で素直な少年だ。

## この章の舞台となる地域

ボンモール地方

レイクナバ北の洞窟(→P.138)
レイクナバの町(→P.136)
ボンモール北の村(→P.141)
ボンモール城・城下町(→P.142)
エンドールへの旅の扉(→P.149)
女神像の洞窟(→P.145)
エンドールの旅の扉(→P.149)
ブランカへの洞窟(→P.148)
エンドール城・城下町(→P.144)

エンドール地方

## 冒険フローチャート

- レイクナバの町
- レイクナバ北の洞窟
- ボンモール北の村
- ボンモール城・城下町
- レイクナバの町
- ボンモール北の村
- ボンモール城・城下町
- エンドール城・城下町
- ボンモール城・城下町
- エンドール城・城下町
- 女神像の洞窟
- エンドール城・城下町
- ブランカへの洞窟
- エンドール城・城下町
- ブランカへの洞窟

第三章●武器屋トルネコ

[ボンモール地方&エンドール地方]

# モンスター分布図

## レイクナバ周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | 8 | 1 | 2 | —— | P.372 |
| 2 | おおみみず | 11 | 3 | 6 | —— | P.372 |
| 4 | はさみくわがた | 9 | 1 | 4 | —— | P.373 |
| 6 | いたずらもぐら | 10 | 2 | 4 | —— | P.373 |

## エンドール周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | きりかぶおばけ | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う | P.374 |
| 8 | ホイミスライム | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 9 | キラースコップ | 16 | 9 | 10 | 力をためる | P.374 |
| 11 | リリパット | 21 | 13 | 15 | スカラを唱える | P.375 |
| 26 (夜) | メラゴースト | 12 | 6 | 16 | メラを唱える | P.378 |

## ●ボンモール周辺

**2 おおみみず** P.372
HP•11 EXP•3 G•6
特徴•――

**6 いたずらもぐら** P.373
HP•10 EXP•2 G•4
特徴•――

**8 ホイミスライム** P.374
HP•16 EXP•7 G•11
特徴•ホイミを唱える

**4 はさみくわがた** P.373
HP•9 EXP•1 G•4
特徴•――

**7 きりかぶおばけ** P.374
HP•21 EXP•7 G•13
特徴•やくそうを使う

## ●女神像の洞窟周辺

**8 ホイミスライム(※1)** P.374
HP•16 EXP•7 G•11
特徴•ホイミを唱える

**11 リリパット** P.375
HP•21 EXP•13 G•15
特徴•スカラを唱える

**25 ひとくいそう** P.378
HP•17 EXP•7 G•18
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

**9 キラースコップ** P.374
HP•16 EXP•9 G•10
特徴•力をためる

**12 ダックスビル** P.375
HP•22 EXP•14 G•10
特徴•ルカニを唱える

**26 メラゴースト**（夜） P.378
HP•12 EXP•6 G•16
特徴•メラを唱える

※1……ひとくいそうが呼んだときにのみ出現

### ここに注目! フィールド上では旅の商人が現れることも

第三章でフィールドを歩いていると、魔物ではなく道具屋や宿屋といった旅の商人と出会うことがある。道具屋ではやくそうなどの商品がひととおり売られており、宿屋にはひとりにつき10Gで宿泊できるので、出会ったときはうまく利用していこう。

#### ショップガイド SHOP GUIDE

**道具屋** 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

はい
いいえ
*「どうのつるぎ ですね
それなら 75ゴールドで
買いましょう。いいですか?

⬅道具屋では、商品を買うだけでなく、不要なものを売ることもできる。

はい
いいえ
*「ひと晩 10ゴールドですが
お泊りに なりますか?

➡宿屋の宿泊料はやや高めだが、HPが減っているなら迷わず泊まりたい。

## 人々の耳寄りなウワサ

### お仕事大変だったでしょう

この町の宿屋は特定の時期まで利用できないが、自分の家に帰ってネネと話せば、そのまま休むことができる。しかも翌朝には、ネネが手作りのおべんとうを持たせてくれるのだ。

### 鉄の金庫が北の洞くつにあるらしいです

宿屋の主人が客から聞いた話によると、戦いで倒れても所持金が減らなくなる鉄の金庫というものが北の洞窟にあるらしい。旅をするなら、ぜひとも手に入れておきたい一品だ。

### わしを押していってくれんか？

町を出た息子が早く帰ってくるようお祈りをするために、教会まで押してくれと頼んでくるトムじいさん。彼のお願いを聞いてあげると、お駄賃として少しばかりのお金がもらえる。

## 探索のアドバイス

### 店番で旅の軍資金を貯めよう

冒険に旅立つ前に、武器屋で店番をしてお金をかせぎ、装備品をそろえよう。武器屋のカウンターの裏側に立ち、訪れた客との道具の売買をくり返せば、親方が現れてその日の給料がもらえる。店番を途中で切り上げたくなったときは、地下にいる親方に話しかければいい。

なお、店番をしていると、たまに客がクロスボウやくさりがま、はじゃのつるぎといった強力な武器を売りにくることがある。そうした武器を買い取ったら、客に売らずに自分で買うようにしたい。

⬆買い取った新商品を客に売らずにとっておけば、このように自分で購入できる。

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう | 30 | 攻 +7 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |

### 防具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| たびびとのふく | 70 | 守 +7 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| かわのよろい | 180 | 守 +12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| かわのたて | 90 | 守 +4 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| かわのぼうし | 65 | 守 +2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

### オススメの商品 せいどうのよろい

値段が高いだけあって守備力が高く、装備すれば魔物から受けるダメージが一気に減る。

ボンモール地方

▶DUNGEON

目標レベル トルネコ▶Lv3

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# レイクナバ北の洞窟

## THE CAVE OF NORTH LEIKNABA

大陸北方の半島に入口がある、深き洞窟。内部に仕掛けられた数々のワナを突破した先には、旅の商人たちが求めてやまない鉄の金庫が安置されているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 回転できない |

D (→P.140)

B3F 馬車 ✕ 中断 ○

B1F-1 馬車 ✕ 中断 ○

フィールドへ(→P.133)

### 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | 8 | 1 | 2 | ― | P.372 |
| 2 | おおみみず | 11 | 3 | 6 | ― | P.372 |
| 4 | はさみくわがた | 9 | 1 | 4 | ― | P.373 |
| 5 | バブルスライム | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う | P.373 |
| 6 | いたずらもぐら | 10 | 2 | 4 | ― | P.373 |
| 7 | きりかぶおばけ | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う | P.374 |

### 要注意モンスター
## きりかぶおばけ

やくそうを使って、自分のHPを回復させる。十分なダメージを与えられないうちは、戦わずに逃げるのも手だ。

### たまった地下水とボタンの関係

B2Fには、地下水のたまっている場所が2ヵ所ある。地下水をせき止めている石壁にはボタンがついているが、これを押すと何が起きるのだろうか？

▶はい
いいえ
ボタンがあります おしてみますか?

⬆石壁にボタンを見つけたら、ひとまず押してみるといいだろう。

C
A B

B1F-2 馬車 × 中断 ○

C
A B

B2F 馬車 × 中断 ×

## 巨大な岩が置かれている

この場所には、通路とほぼ同じ横幅を持つ巨大な岩がある。岩は丸い形をしており、いまにも転がってきそうだが……。

D（→P.138）

B4F 馬車× 中断×

## 鉄の金庫を持ち帰るためには

鉄の金庫を持ち帰ろうとすると、通路に壁がせり出して部屋に閉じこめられてしまう。どうやら、鉄の金庫があった場所に何か重りを置かないと、部屋から出られない仕組みのようだ。

B5F-2 馬車× 中断×

B5F-1 馬車× 中断×

残さずゲット! アイテムチェックシート

- B2F くさりがま
- B5F ？？？（だいじなもの）

ボンモール地方

▶TOWN

目標レベル
トルネコ ▶ Lv4

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

# ボンモール北の村

VILLAGE OF NORTH BONMAUR

うっそうとした森林地帯に、いつの間にかできていた不思議な村。住人たちの性格はみな温かく、一見ふつうの過ごしやすい村のようだが、どことなくあやしい雰囲気が漂う。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

道具屋

## 探索のアドバイス

### 困ったときは村長に相談を

この村には不思議な力が働いているのか、一度訪れるとなかなか外へ出られないことに気づくはず。奥の家に住む村長なら、何か良い知恵を授けてくれるかもしれない。村のなかをひととおり歩きまわったら、村長に会いに行ってみよう。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ うまのふん
- □ ステテコパンツ

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 道具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう? | 8 | ??? | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| はがねのつるぎ? | 10 | ??? | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● | ● |

ボンモール地方

▶CASTLE

目標レベル
トルネコ ▶ Lv4

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# ボンモール城・城下町

## BONMAUR CASTLE & TOWN OF BONMAUR

高い岩山に囲まれた、ボンモール国の中心地。城や城下町の規模こそ小さいものの、守りは強固そのもの。領地を拡大するべく、国王は隣国エンドールへの侵攻をたくらんでいる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×7 | 360° |

教会

武器屋

道具屋

宿屋(ひとり10G)

防具屋(※1)

※1……第三章では利用できない(→P.183)

残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 70ゴールド
- □ いのちのきのみ
- □ かわのたて
- □ ???(だいじなもの)
- □ ふしぎなきのみ
- □ うまのふん
- □ ちいさなメダル

さいごのカギ入手後(第五章)

- □ いのちのきのみ

読書の記録

- □ 帝王学の本や歴史書など

Bonmaur Castle & Town of Bonmaur

## 人々の耳寄りなウワサ

### ドン・ガアデはまだか!?

王「早く 橋を直さねば
エンドールの国に
攻め込むことが できぬわ!

エンドールへ攻めこもうとやっきになる王様だが、南への橋が壊れていて、なかなか実行できずにいる。橋を直せる建築家のドン・ガアデが、どこかで道草を食っているらしいが……。

### そなたの防具を売ってはくれぬか？

＊「このお城では 防具が
不足しておるのだ。

ボンモールは防具不足に悩んでおり、防具屋も休業中。城では防具を買い取っているので、いらない防具はそこで売ろう。そのさいの売値は毎回変わるため、うまく高値で売るといい。

### 人を化かすきつねがでるそうだな

＊「最近 人を化かす きつねが
でるそうだな。

宿屋に泊まっている男性は、人を化かすきつねについて話を聞かせてくれる。きつねの被害に遭ったときは、彼から聞いたきつねの天敵を連れていってみるといいだろう。

## 探索のアドバイス

### お城にいる人の頼みごとを聞いてあげよう

城内のリック王子は、トルネコを旅の商人と見こんで頼みごとをしたいと言ってくる。彼の言うとおり、夜になったら武器屋の裏へ行って、くわしい話を聞いてみよう。ところで、城の地下牢にも困っている人物がいるようだが……。

＊「また 明日
出直してくるが よろしかろう。

⬆夜はボンモール城に入れないので、昼のうちに訪れてリック王子から話を聞こう。

## ここに注目! 警備が厳重なボンモール城の牢獄を歩きまわるには

城の地下にある牢獄では、ふたりの兵士が通路を時計まわりに巡回しており、見つかるとすぐに1階へ追い出されてしまう。牢獄に入れられている囚人たちと話がしたければ、兵士たちの目をうまくやり過ごす必要がありそうだ。幸い、牢獄の通路にはくぼみができている場所があるので、そこに身を隠しながら囚人がいるところへ近づいてみよう。

⬅見張りの兵士たちは、通路の角まで進むとうしろを振り返るので注意。

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

エンドール地方

▶CASTLE

目標レベル トルネコ▶Lv5

ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

# エンドール城・城下町

ENDOHR CASTLE & TOWN OF ENDOHR P.126

**世界に名高い強国エンドールの城と城下町。武術大会が終わったことでコロシアムは一時的に閉鎖されたらしく、町の住人たちは落ち着いた日々を過ごしているようだ。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×5 | ×1 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### オレを用心棒にやとわないか？

教会の前にいるスコットと宿屋にいるロレンスは、自分を5日間仲間にしないかと言ってくる。彼らを仲間にするにはお金がかかるが、魔物との戦いがラクになるのでぜひ仲間に加えたい。

### カジノはしばらく休みだそうだな

町の名物であるカジノにはライアンがいて、しばらくカジノが休みだと教えてくれる。カジノが再開されたというウワサを誰かから聞いたら、また遊びにきてみるといいだろう。

### どこかに銀の女神像が眠っているとか

北東の立派な家に住む男性は古いものを集めるのが趣味で、銀の女神像というお宝を探し求めている。そのお宝を手に入れて彼のもとへ持っていけば、高値で買い取ってくれそうだ。

## 探索のアドバイス

### 自分の店を持つために王様の許可を得よう

城下町の南西部には、一軒の空き店舗がある。持ち主の老人は店を売りたがっているものの、買い取るにはエンドール王から商売の許可を得る必要があるらしい。ふつうに王様と会ってもなかなか許可を得られそうにないが、何か国のためになることをすれば……。

⬆空き店舗の持ち主の老人は2階にいて、店を買ってくれる人が現れるのを待っている。

⬆エンドールとボンモールの関係をうまく取り持てば、商売の許しがもらえるかも？

エンドール地方

▶DUNGEON

目標レベル トルネコ▶Lv7

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# 女神像の洞窟

THE CAVE OF THE GODDESS'S STATUE

幻の美術品である銀の女神像が隠されているという、毒の沼地に囲まれた洞窟。ところどころに満ちている地下水が、お宝を求めて訪れる者の行く手をはばむ。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

## イカダに乗れば水の上を進める

この洞窟では、あちこちの床が水没している。そうした場所を徒歩で移動することはできないが、水面に浮かんでいるイカダに乗れば、水の上を進んでいけるのだ。

⬅階段でB2Fへ移動しても、すぐに行き止まりになる。B1Fのイカダに乗って進んでみよう。

A (→P.146)

B (→P.146)

フィールドへ(→P.133)

B1F 馬車✕ 中断✕

## 床に設置された謎のボタン

B3FからB2Fに上がり、さらに奥へ進んでいくと、あやしげな黄色いボタンが見つかる。このボタンを押すと、洞窟に大きな変化が起こるのだ。

はい
いいえ
ボタンがあります おしてみますか?

←何が起きてもいいように、開けられる宝箱はすべて開けてからボタンを押そう。

A (→P.145)

B2F 馬車 × 中断 ×

B (→P.145)

C

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | ダックスビル | P.375 | 22 | 14 | 10 | ルカニを唱える |
| 15 | おおにわとり | P.376 | 31 | 20 | 9 | 眠り攻撃を使う |
| 28 | サンドマスター | P.379 | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る |
| 34 | きゅうけつこうもり | P.380 | 25 | 11 | 23 | 出現時に混乱していることがある |
| 36 | ポイズンリザード | P.381 | 34 | 18 | 21 | 毒の息を吐く |
| 37 | はえおとこ | P.381 | 34 | 35 | 47 | マホトーンを唱える |
| 44 | メタルスライム | P.383 | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 45 | エレフローパー | P.383 | 28 | 14 | 18 | ── |

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- B2F 760ゴールド
- B2F やくそう
- B2F どくけしそう
- B2F キメラのつばさ
- B2F てつのやり
- B2F ホーリーランス
- B3F キメラのつばさ
- B3F はがねのつるぎ
- B3F てつのよろい
- B4F ？？？(だいじなもの)



B4F 馬車 ✕ 中断 ✕

C

B3F 馬車 ✕ 中断 ✕

エンドール地方
DUNGEON

目標レベル
トルネコ ▶ Lv 10

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ×

# ブランカへの洞窟
TUNNEL BETWEEN BRANCA AND ENDOHR

**エンドールから、北東の小国ブランカに向けて掘られているトンネル。とある老人が出資者となって工事を進めていたが、現在では資金が底をつき、未開通のままとなっている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | × 回転できない |

B1F 馬車 × 中断 ×

フィールドへ（→P.133）

## 洞窟を掘り進めていた老人の話を聞こう

洞窟の休憩所には、東の港町へ行くために洞窟を掘っていたという老人がいる。彼の話では、まとまった額のお金さえあれば、洞窟の工事を再開できるらしい。

*「あと 60000Gも あれば
工事を 再開できるのじゃが……。
どうじゃ？ わしの夢を つがぬか？
はい
いいえ

←工事に必要なお金は、なんと6万ゴールド。ふつうの手段で集めるのは難しそうだ。

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第三章　武器屋トルネコ編

**トルネコの旅では、しばしば大量の資金が必要になる。お金を貯める楽しみをあれこれ味わえるのが、この章の醍醐味だ。**

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識 ぼうけんのまめちしき

### 旅の扉へ立ち寄ってみよう

ボンモール城の南にある橋が直ったあとは、エンドール城下町だけでなく、エンドールの旅の扉(→P.125)にも行けるようになる。旅の扉のそばにある宿屋には旅のシスターが訪れており、声をかけると、世界の果てに眠っているという「てんくうのつるぎ」の話をしてくれるのだ。

*「ここは サントハイムの国。
よそ者を 通すわけには ゆかぬ。
もどられるがよい！

⬅旅の扉で移動した先では兵士に道をふさがれるため、サントハイム地方には出られない。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声 たびのなかまのはなしごえ

### スコット
場所▶エンドール城下町

スコット「今の戦士 かなりできるな。
雰囲気でわかるぜ。
オレなんかでは とてもとても……。

⬆カジノにいるライアンを見て、その雰囲気から、自分はとてもこの人にはかなわないと実力不足を認める。

### ロレンス
場所▶エンドール城

ロレンス「……わかってますよ。
自分に詩の才能が ないのは。
だから 魔法を覚えたわけで……。

⬆武術大会の話を城の男性から聞くと、詩人であるにもかかわらず魔法を覚えた理由をロレンスが語り出す。

### スコット
場所▶エンドール城

スコット「なんなら このオレを
750日ばかり やとってみるかい？

⬆王様からの大切な仕事を終えて大金を得たトルネコに対し、自分を750日ほど雇えと言ってくる。

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ＆A おやくだちキューアンドエー

**Q お金がなかなか貯まりません……**

**A** 第三章では、右に示したとおり、さまざまなお金のかせぎかたがある。そのときの目的に応じて、いろいろな方法を試してみるといいだろう。なお、⑤と⑥の方法は、自分の店を手に入れたあとでなければ行えないので注意。

**第三章でお金を貯めるおもな方法**

| 方法 | できる回数 | オススメ度 |
|---|---|---|
| ①レイクナバの町で店番をする(→P.137) | 何回でも | ★☆☆ |
| ②魔物が落とす装備品を売る(→P.296) | 何回でも | ★★☆ |
| ③ボンモール城で防具を高く売る(→P.143) | 何回でも | ★★½ |
| ④銀の女神像を男性に売る(→P.144) | 1回かぎり | ★★★ |
| ⑤自分の店で道具を売ってもらう | 何回でも | ★★★ |
| ⑥王様から頼まれた仕事を終える | 1回かぎり | ★★★ |

## 第四章

# モンバーバラの姉妹

### この章の物語
### 父のカタキを捜し出すために旅立つ

**モンバーバラの大劇場で喝采を浴びる踊り子のマーニャと、よく当たる占いで評判のミネア。ふたりの目的は、父エドガンを殺して逃げたカタキを見つけ出すこと。手がかりを探すために、姉妹は第二の故郷に別れを告げる……。**





### 主人公たち

**魅惑のダンスをご覧あれ**

ステージで観客を魅了する踊り子。父の死を悲しんではいるが、あっけらかんとした性格のおかげで、難航するカタキ捜しにも深刻さは感じさせない。

**マーニャ**

⬆お色気たっぷりの情熱的な踊りは、目の肥えたモンバーバラの人々もトリコにする。

**運命を見通す美しき占い師**

**ミネア**

お気楽な姉に半分あきれながらも、支え合ってカタキ討ちの旅をつづける真面目な妹。タロットを使った占いは高い的中率を誇る。



⬅マーニャをたしなめるのが日課のようなもの。絶妙のコンビかも……？

## この章の舞台となる地域

### キングレオ地方


アッテムト鉱山(→P.165)
ハバリアの町(→P.162)
アッテムトの町(→P.164)
岬のお告げ所(→P.167)
キングレオ城(→P.161)
コーミズ村(→P.156)
コーミズ西の洞窟(→P.158)
モンバーバラの町(→P.154)


## 冒険フローチャート

モンバーバラの町
↓
コーミズ村
↓
コーミズ西の洞窟
↓
キングレオ城
↓
ハバリアの町
↓
岬のお告げ所
↓
アッテムトの町
↓
アッテムト鉱山
↓
キングレオ城
↓
ハバリアの町

第四章●モンバーバラの姉妹

# モンスター分布図

[ キングレオ地方 ]

## ●アッテムト周辺

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム（昼） | 8 | 1 | 2 | ── | P.372 |
| 24 | あばれうしどり | 20 | 7 | 17 | 体当たりをする、寝返りを打つ | P.378 |
| 52 | がったいスライム | 40 | 3 | 1 | 合体してキングスライムになる | P.385 |
| 53 | キングスライム（※1） | 150 | 100 | 150 | マホステを唱える | P.385 |
| 54 | エビルハムスター | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ | P.385 |
| 56 | ダークドリアード | 28 | 25 | 30 | ラリホーマを唱える | P.386 |
| 57 | とらおとこ | 50 | 30 | 50 | おたけびをあげる | P.386 |
| 58 | ひとつめピエロ（夜） | 36 | 27 | 52 | ギラを唱えるが失敗する | P.386 |
| 59 | しびれだんびら | 30 | 25 | 18 | マヒ攻撃を使う | P.387 |

## ●コーミズ周辺（東側・西側）

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | みならいあくま | 17 | 11 | 13 | メラを唱える | P.374 |
| 19 | つちわらし | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ | P.377 |
| 22 | ミノーン | 16 | 5 | 18 | 力をためる | P.377 |
| 23 | おばけキノコ（夜） | 19 | 6 | 15 | 毒攻撃を使う | P.378 |
| 46 | ももんじゃ | 10 | 3 | 8 | ── | P.383 |
| 47 | とんがりあたま | 14 | 7 | 11 | 毒攻撃を使う | P.384 |

要注意（ようちゅうい）モンスター

## エビルハムスター

攻撃力（こうげきりょく）がそこそこ高（たか）く、自分（じぶん）と同（おな）じ種（しゅ）類（るい）の魔物（まもの）を呼（よ）ぶこともある。数（かず）が増（ふ）えて手（て）に負（お）えなくなる前（まえ）に、急（いそ）いで倒（たお）そう。

### ハバリア周辺（しゅうへん）

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム（昼） | P.372 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 48 | いしにんぎょう | P.384 | 15 | 12 | 17 | スカラを唱える |
| 49 | つかいま | P.384 | 20 | 15 | 28 | 不思議な踊りを踊る |
| 50 | メイジももんじゃ | P.384 | 25 | 18 | 30 | ヒャドを唱える |
| 51 | ヘルビートル | P.385 | 20 | 16 | 21 | 火の玉を吐く |
| 52 | がったいスライム | P.385 | 40 | 3 | 1 | 合体してキングスライムになる |
| 53 | キングスライム（※1） | P.385 | 150 | 100 | 150 | マホステを唱える |
| 55 | ベロベロ | P.386 | 43 | 28 | 61 | マヌーサを唱える |

### キングレオ周辺（しゅうへん）

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム（昼） | P.372 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 24 | あばれうしどり（昼） | P.378 | 20 | 7 | 17 | 体当たりをする、寝返りを打つ |
| 50 | メイジももんじゃ | P.384 | 25 | 18 | 30 | ヒャドを唱える |
| 52 | がったいスライム | P.385 | 40 | 3 | 1 | 合体してキングスライムになる |
| 53 | キングスライム（※1） | P.385 | 150 | 100 | 150 | マホステを唱える |
| 54 | エビルハムスター | P.385 | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ |
| 55 | ベロベロ | P.386 | 43 | 28 | 61 | マヌーサを唱える |
| 59 | しびれだんびら | P.387 | 30 | 25 | 18 | マヒ攻撃を使う |

### コーミズ周辺（しゅうへん）

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | キリキリバッタ | P.376 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 18 | スライムベス | P.376 | 10 | 2 | 5 | ── |
| 19 | つちわらし（夜） | P.377 | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ |
| 21 | あばれこまいぬ（昼） | P.377 | 23 | 7 | 20 | ── |
| 46 | ももんじゃ | P.383 | 10 | 3 | 8 | ── |
| 47 | とんがりあたま | P.384 | 14 | 7 | 11 | 毒攻撃を使う |

### モンバーバラ周辺（しゅうへん）

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | キリキリバッタ | P.376 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 18 | スライムベス | P.376 | 10 | 2 | 5 | ── |
| 19 | つちわらし | P.377 | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ |
| 46 | ももんじゃ | P.383 | 10 | 3 | 8 | ── |

※1……がったいスライムが合体（がったい）したときにのみ出現（しゅつげん）

## 人々の耳寄りなウワサ

### この部屋には誰もおらぬ！

*「誰を　おさがしかは知らんが
この部屋には　わししか　おらぬ。
立ち去られよ！

宿屋では、酒場で働いていたバニーガールのリンダを神父がかくまっている。彼女がこんなところに隠れる理由とは？　話を聞きたければ、神父の警戒がゆるむ夜に宿屋を訪れてみよう。

### あの洞窟には秘密があるはずだ

*「むにゃむにゃ……。
きっと　あの洞くつには
秘密が　あるはずだ。ぐうぐう……。

井戸のそばにはお店のカウンターがあるが、いつ見ても店主はおらず、無人のまま。夜になって帰ってきた店主の寝言を聞くかぎり、彼はどこかの洞窟へ出かけているらしいが……。

### なにか探しているのだろうか

*「わたしの　うしろの人が
モゾモゾ動くので
気が散って　しょうがない！

劇場で観客たちがショーに夢中になっているなか、なにやら落とし物をしたらしい人の姿が。夜が明けて、観客たちがいなくなってから床を調べれば、何かが見つかるかもしれない。

## 探索のアドバイス

### 町を出て故郷のコーミズ村にもどろう

モンバーバラの町では、父のカタキについての手がかりはほとんど得られないものの、キングレオ城の不審なウワサが聞ける。町の人々に話を聞いてまわったあとは、さらなる情報を求めて、北にある故郷のコーミズ村へ向かおう。

*「酒場は　夜からよ。
ごめんね。

⬆町の酒場は、昼のあいだは入れない。ここで情報を集めたければ、夜に訪れよう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう | 30 | 攻 +7 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| たびびとのふく | 70 | 守 +7 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| きぬのローブ | 110 | 守 +10 | ● | ● | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| かわのドレス | 250 | 守 +14 | — | ● | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| かわのぼうし | 65 | 守 +2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| ヘアバンド | 110 | 守 +5 | — | — | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| やくそう | 8 | HP回復 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

### オススメの商品　クロスボウ

最初の時点では何も武器を装備していないマーニャに持たせて、攻撃力を高めよう。

キングレオ地方

▶TOWN

目標レベル マーニャ▶Lv3

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# コーミズ村

VILLAGE OF KHOMIZ

大陸の中央部に位置するのどかな村。住人たちは農業を営みながら平穏な日々を過ごしていたが、最近は税金の取り立てが厳しいらしく、夜になっても働く者の姿も見られる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

宿屋(無料)

道具屋

残さずゲット!

アイテムチェックシート

- □ 35ゴールド
- □ いのちのきのみ
- □ ふしぎなきのみ
- □ かわのたて

Village of Khomiz

## 人々の耳寄りなウワサ

### わんわんわん！

ペスタ「わん わん わん！

村の奥にあるマーニャたちの実家に近づくと、ミネアが昔拾ったという愛犬のペスタが出迎えてくれる。姉妹が村を離れているあいだ、近所の農夫が面倒を見てくれていたようだ。

### エドガンはどえらい発見をしたそうじゃ

*「これは うわさじゃが
エドガンは 結局
金を 作れなかったらしい。

エドガンの研究についてくわしい老人によると、エドガンは錬金術で金を作れなかったかわりに、何か別の発見をしたらしい。エドガンが殺されたことと関係があるのだろうか？

### ボクは悪いスライムじゃないよ

*「いじめないでくれよー。
ボクは 悪いスライムじゃないよ。

マーニャたちの実家の地下室には、しばらく家を離れているあいだに、スライムが住みついている。昼間は姿を隠しているので、話を聞きたければ夜に地下室を訪れてみよう。

## 探索のアドバイス

### エドガンの弟子オーリンの行方を追え

村の人々から話を聞いていくと、父エドガンの弟子だったオーリンという男のウワサを耳にするはず。彼はエドガンが殺されたときに大ケガを負い、いまはどこかに隠れ住んでいるらしい。オーリンを捜し出して、くわしい事情を聞いてみたほうがよさそうだ。

*「ところで これは秘密じゃがな……。

⬆村人の話を注意深く聞けば、オーリンの居場所がわかるかも……？

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 道具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| かわのドレス | 250 | 守 +14 | — | ● | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| はねぼうし | 280 | 守 +8 | — | — | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |

### オススメの商品 はねぼうし

勇者（女）をのぞいた3人の女性が装備できる、守備力の高いかぶと。できれば、マーニャとミネアの両方に装備させたい。

キングレオ地方
▶DUNGEON

目標レベル
マーニャ▶Lv 7

# コーミズ西の洞窟

## THE CAVE OF WEST KHOMIZ

ルーラでの訪問 ✕ リルミトの使用 ○

**コーミズ村から川をはさんで西の方角にある洞窟。各所に設置された不思議なリフトを利用して洞窟の最深部を訪れると、そこには大きな地底湖が広がっている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 回転できない |

B1F 馬車○ 中断○

フィールドへ(→P.151)

### リフトに乗れば各階を行き来できる

この洞窟には、各階を行き来するための階段がない。かわりに、乗ると上下する不思議なリフトがあるので、それを利用して洞窟内を探索しよう。

⬆上下するリフトは、マーニャたちが中央に立つと動き出す。

要注意モンスター

## メイジももんじゃ

攻撃力と守備力が高く、ヒャドまで唱えてくる強敵。ギラやラリホーを活用しながら戦っていこう。

A (→P.160)

B2F 馬車○ 中断○

B (→P.160)

B3F 馬車○ 中断○

A (→P.159)

B4F 馬車 ○ 中断 ○

B (→P.159)

残さずゲット!
## アイテムチェックシート

- □ B1F キメラのつばさ
- □ B2F 240ゴールド
- □ B2F いのちのきのみ
- □ B4F ???(ふしぎなもの)
- □ B4F ???(ふしぎなもの)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | みならいあくま | P.374 | 17 | 11 | 13 | メラを唱える |
| 19 | つちわらし | P.377 | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ |
| 23 | おばけキノコ | P.378 | 19 | 6 | 15 | 毒攻撃を使う |
| 26 | メラゴースト | P.378 | 12 | 6 | 16 | メラを唱える |
| 48 | いしにんぎょう | P.384 | 15 | 12 | 17 | スカラを唱える |
| 49 | つかいま | P.384 | 20 | 15 | 28 | 不思議な踊りを踊る |
| 50 | メイジももんじゃ | P.384 | 25 | 18 | 30 | ヒャドを唱える |

キングレオ地方

▶CASTLE

目標レベル マーニャ▶Lv10

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

# キングレオ城

## KINGLEO CASTLE

ライオンの装飾があちこちにほどこされた、威圧感漂う城。城内への扉は固く閉ざされており、玉座の場所も一部の者にしか知らされていないため、王様に会うのは容易ではない。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×3 | ×1 | 360° |

残さずゲット!
### アイテムチェックシート

- □ 200ゴールド
- □ おどりこのふく

**バルザックと戦ったあと**

- □ ちからのたね
- □ ？？？(だいじなもの)

## 人々の耳寄りなウワサ

### 大臣はおくびょうなんだよ

*「あいつの部屋の前で
大きな音を たててごらん。

この城の王様はいつも秘密の部屋に隠れており、その場所は大臣しか知らないらしい。大臣はおくびょうなため、大きな音を立てて驚かせれば王様のもとへ駆けこむとのことだが……。

## 探索のアドバイス

### まずは城に入るための方法を探そう

城内へと通じる扉はいくつかあるが、いずれもカギがかかっている。カギを開ける手段がないうちは、ひとまずキングレオ城を離れて、城内に入る方法を探すしかなさそうだ。カギがなくても、扉をこじ開けられる人がいれば……。

キングレオ地方

▶TOWN

目標レベル マーニャ ▶ Lv 10

# ハバリアの町

TOWN OF HAVALIA

北東の大国エンドールへの連絡船が出ている港町。近ごろはキングレオ王による港の取り締まりが厳しくなり、自由に船を利用できる状況ではなくなっているようだ。

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
| --- | --- | --- | --- |
| ×0 | ×0 | ×3 | 360° |

教会

道具屋

防具屋

武器屋

宿屋(ひとり6G)

酒場

## 残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ 15ゴールド(※1)
- □ やくそう(※1)

**バルザックと戦ったあと**

- □ ふしぎなきのみ(※1)

**さいごのカギ入手後(第五章)**

- □ ちからのたね
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

**読書の記録**

- □「鉱山の男の歌　歌詞全集」
- □「この世界に　生きる命」

**バルザックと戦ったあと**

- □ たくさんの海図(※2)

※1……第四章でのみ入手可能　※2……第四章でのみ読める

## 人々の耳寄りなウワサ

### 乗船券がなかなか手に入らないんだ

＊「キングレオの王さまが代わってから
港の 取り締まりが
きびしくなっちまってな。

船乗りの話によると、連絡船に乗るには乗船券が必要となるものの、いまでは手に入れるのが難しいらしい。キングレオ城の王様がかわるまで、そんなことはなかったようだが……。

### キングレオは平和な国だったのだが

＊「後つぎの息子は 自分が王にならず
血のつながりのない男を
新しい王に 任命してしまったのだ。

夜の酒場に集まった客のなかには、この国の事情にくわしい人物がいる。彼の話では、いまのキングレオ城の王様は前の王と血がつながっていないそうだが、その正体はいったい？

### せっかく父親に会いにきたのに……

＊「私の名前は ルナ。
私たちの父親は この国の
鉱山で はたらいていました。

夜の宿屋にいるルナとピピンの姉弟は、鉱山で働く父親に会いにきたものの、すでに亡くなっていて会えずじまいだったという。その鉱山は、よほど環境の悪い場所なのだろうか。

## 探索のアドバイス

### 牢獄の囚人たちに話を聞いてみよう

町の地下にある牢獄には、キングレオ城の王様に逆らった人々がとらわれている。時間帯によって会話ができる囚人が異なるので、昼と夜の両方に牢獄を訪れて、すべての囚人に話を聞いてみよう。きっと何か良い情報が得られるはずだ。

＊「ただ ちょっと まちがえて
お城の 大臣の部屋のそばで
火薬を 爆発させてしまって……。

⬆入口側の牢屋の男性は、キングレオ城の大臣を驚かせたせいでつかまったらしい。

## ショップガイド
SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ― | ● |
| てつのおうぎ | 620 | 攻 +22 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ● | ― |
| どくがのナイフ | 750 | 攻 +24 | ― | ― | ― | ― | ● | ― | ● | ● | ● |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | ― | ― | ● | ― | ― | ● | ― | ― | ● |
| どくばり | 1300 | 攻 +0 | ― | ― | ― | ― | ● | ― | ― | ● | ― |

### 防具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かわのドレス | 250 | 守 +14 | ― | ● | ― | ● | ― | ― | ― | ● | ● |
| けがわのコート | 600 | 守 +22 | ● | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ● | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | ― | ― | ● | ― | ― | ● |
| かわのたて | 90 | 守 +4 | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ● | ― | ● |
| うろこのたて | 180 | 守 +7 | ● | ● | ● | ― | ● | ● | ● | ― | ● |
| はねぼうし | 280 | 守 +8 | ― | ― | ― | ● | ― | ― | ― | ● | ● |

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

### オススメの商品 どくばり

直接攻撃のダメージが1になるものの、たまに急所を突いて魔物を一撃で倒せる特殊な武器。

キングレオ地方

▶TOWN

目標レベル マーニャ▶Lv10

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# アッテムトの町

TOWN OF ATTEMTOH

半島の先端にある巨大な鉱山のそばに作られた町。以前は採掘作業を行う鉱夫たちでにぎわっていたが、鉱山から噴き出した毒ガスが町を覆う現在は、滅びの道を進んでいる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

教会(※1)

宿屋(ひとり8G／※2)

※1……特定の時期まで夜は利用できない
※2……特定の時期からは利用できなくなる

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- 10ゴールド
- やくそう
- せいすい
- うろこのたて
- かわのぼうし

## 探索のアドバイス

### 火薬があるという鉱山へ向かおう

とある民家には、火薬作りの名人である老人がいる。残念ながら、この老人から直接火薬をもらうことはできないが、町の奥にある鉱山には、まだ火薬が残っているらしい。町でひととおり情報を集めたら、鉱山に行ってみよう。

キングレオ地方

▶DUNGEON

目標レベル
マーニャ ▶ Lv 13

# アッテムト鉱山

ATTEMTOH MINE

毒ガスが噴き出すとともに魔物まで現れ、大勢の鉱夫が命を落とした鉱山。しかし、最深部ではいまでも、生き残った鉱夫たちによって採掘作業がつづけられているようだ。

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

A (→P.166)

B1F 馬車 ✕ 中断 ○

アッテムトの町へ(→P.164)

## 要注意モンスター

### メタルスコーピオン

1ターンに2回行動したり、痛恨の一撃をくり出したりする。守備力が高いので、攻撃呪文で攻めるか、ルカニを使おう。

B2F 馬車 × 中断 ○

A (→P.165)

B3F 馬車 × 中断 ○

残さずゲット!
## アイテムチェックシート

- B1F ふしぎなきのみ
- B1F ぎんのタロット
- B2F 50ゴールド
- B2F いのちのきのみ
- B3F ？？？(だいじなもの)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 54 | エビルハムスター | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ | P.385 |
| 55 | ベロベロ | 43 | 28 | 61 | マヌーサを唱える | P.386 |
| 57 | とらおとこ | 50 | 30 | 50 | おたけびをあげる | P.386 |
| 58 | ひとつめピエロ | 36 | 27 | 52 | ギラを唱えるが失敗する | P.386 |
| 60 | さまようたましい | 40 | 20 | 28 | 弾け飛ぶ、まごまごする | P.387 |
| 61 | バンプドック | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える | P.387 |
| 62 | メタルスコーピオン | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す | P.387 |
| 63 | ドードーどり | 52 | 50 | 51 | ―― | P.388 |
| 64 | ベビーサラマンダ | 40 | 59 | 58 | 火の玉を吐く | P.388 |
| 65 | デビルプラント | 37 | 40 | 34 | マホトーンを唱える | P.388 |

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第四章　モンバーバラの姉妹編

父のカタキを追って旅立つマーニャとミネア。彼女たちの旅のなかで、ついつい見逃しがちなことに目を向けてみよう。



いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

### 神のお告げが聞ける岬のお告げ所

ハバリアの町から海岸沿いに西へ進んでいくと、岬に建つ小さなほこらが見えてくる。そこにはひとりのシスターがいて、話しかけると神のお告げを聞かせてくれるのだ。お告げの内容は、物語がある程度進むたびに変わるので、第五章がはじまったあとも訪れてみるといいだろう。

*「あなたがたが　カタキとねらう男は
巨大な　暗黒のチカラによって
まもられています。

⬅第四章では、父のカタキを守る大きな力についてのお告げが聞ける。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声

たびのなかまのはなしごえ

### マーニャ

場所▶コーミズ村

マーニャ「あたしは　絶対いつか
あいつを食べるって　子供の頃から
決めてるんだから。

⬆故郷の村で家畜として飼われている牛のカルビン号を、いつか食べてやろうと昔から決めていたらしい。

### ミネア

場所▶モンバーバラの町

ミネア「ど…どうすればいいの？
こう？　こう？

⬆夜の劇場のステージに上がり客のヤジが飛んでくると、マーニャに相談しながらあわてて踊りはじめる姿が見られる。

### オーリン

場所▶コーミズ西の洞窟

オーリン「あの上下する床は
エドガンさまの　作られた仕掛け。
やすやすとは　見つかりますまい。

⬆洞窟で迷う商人の様子を見て、あちこちにある上下するリフトは、師匠のエドガンが作ったものだと話す。

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ＆A

おやくだちキューアンドエー

**Q** ハバリアの町ではどうすれば船に乗れるの？

**A** ハバリアの町から出ている連絡船に乗るには、乗船券が必要となる。しかし、残念ながら町のなかでは乗船券は手に入りそうもない。キングレオ城の地下牢にいる老人は、乗船券のありかを知っているようだが……。

⬅地下牢にいる老人が教えてくれたとおりの場所を探せば、乗船券が見つかるはずだ。

# 第五章

# 導かれし者たち

## この章の物語
## 過酷な運命を乗り越えて

外界とは交流のない、山奥の平和な隠れ里に、突然訪れた運命の日。そこで大切に守り育てられてきたひとりの若者は、自分が背負った宿命を悟り、そして旅立っていく。勇者として、数々の冒険が待ち受ける広い世界へと――。



### 主人公

世界の未来を託された希望の光

勇者（男）



⬅呪文が得意な幼なじみのシンシア。これまでずっと仲良く暮らしてきた大切な友だちだ。

勇者（女）

幼いころより、村人たちから剣や呪文の手ほどきを受けて育ち、すぐれた才能を花開かせはじめている。立派に成長するまでは、魔物がうろつく危険な世界に足を踏み入れてはならないと、見張りに守られた村から一歩も出ることなく過ごしてきた。



⬆村人たちは、厳しいながらも優しく、戦いを切り抜けるための技術を教えてくれる。

## 冒険フローチャート

- 山奥の村
- ↓ きこりの家
- ↓ ブランカ城・城下町
- ↓ ブランカへの洞窟
- ↓ エンドール城・城下町
- ↓ 砂漠の宿屋
- ↓ 裏切りの洞窟
- ↓ 砂漠の宿屋
- ↓ アネイルの町
- ↓ コナンベリーの町
- ↓ 大灯台
- ↓ コナンベリーの町
- ↓ ミントスの町
- ↓ ソレッタの国
- ↓ パデキアの洞窟
- ↓ ソレッタの国
- ↓ ミントスの町
- ↓ キングレオ城
- ↓ ハバリアの町
- ↓ コーミズ村
- → コーミズ西の洞窟
- ↓ キングレオ城
- ↓ モンバーバラの町
- ↓ 海辺の村
- ↓ サランの町
- ↓ サントハイム城
- ↓ スタンシアラ城下町
- ↓ スタンシアラ城
- ↓ モンバーバラの町
- ↓ スタンシアラ城
- ↓ バトランド城
- ↓ イムルの村
- ↓ ガーデンブルグ城
- ↓ ガーデンブルグ南の洞窟
- ↓ ガーデンブルグ城
- ↓ メダル王の城
- ↓ 海鳴りのほこら
- ↓ 滝の流れる洞窟
- ↓ ロザリーヒルの村
- ↓ 王家の墓
- → リバーサイドの村
- ↓ 魔神像
- ↓ デスパレス
- ↓ アッテムトの町
- ↓ アッテムト鉱山
- ↓ エスターク神殿へ通じる洞窟
- ↓ エスターク神殿
- ↓ リバーサイドの村
- ↓ エルフの里
- ↓ 世界樹
- ↓ ゴットサイドの町
- ↓ つの笛のほこら
- ↓ 天空への塔
- ↓ 天空城
- ↓ 闇の洞窟
- ↓ 架け橋の塔
- ↓ 希望のほこら
- ↓ 結界のほこら
- ↓ デスキャッスル
- ↓ ？？？

第五章●導かれし者たち

[ ブランカ地方(西側)& エンドール地方 ]

# モンスター分布図

● エンドール周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | エアラット | 14 | 3 | 7 | 仲間を呼ぶ | P.373 |
| 7 | きりかぶおばけ | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う | P.374 |
| 26 | メラゴースト | 12 | 6 | 16 | メラを唱える | P.378 |
| 5 | バブルスライム | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う | P.373 |
| 19 | つちわらし | 13 | 4 | 10 | 仲間を呼ぶ | P.377 |
| 46 | ももんじゃ | 10 | 3 | 8 | ── | P.383 |

要注意モンスター

## メラゴースト

パーティがまだ勇者ひとりのときは、かなりの強敵。メラを1回使ってくるまで防御に徹してから、攻撃に転じよう。

## レイクナバ周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム(※1) | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 13 | ベビーマジシャン | 33 | 18 | 20 | ヒャドを唱える | P.375 |
| 14 | ピクシー | 29 | 16 | 20 | ピオリムを唱える | P.375 |
| 21 | あばれこまいぬ | 23 | 7 | 20 | ―― | P.377 |
| 25 | ひとくいそう | 17 | 7 | 18 | ホイミスライムを呼ぶ | P.378 |
| 28 | サンドマスター | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る | P.379 |
| 44 | メタルスライム | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.383 |
| 50 | メイジももんじゃ | 25 | 18 | 30 | ヒャドを唱える | P.384 |
| 66 | どくやずきん | 17 | 18 | 16 | 毒攻撃を使う | P.388 |

## 山奥の村周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム(夜) | 8 | 1 | 2 | ―― | P.372 |
| 4 | はさみくわがた | 9 | 1 | 4 | ―― | P.373 |
| 17 | キリキリバッタ | 8 | 1 | 2 | ―― | P.376 |
| 20 | みみとびねずみ | 11 | 3 | 5 | ―― | P.377 |

## ブランカ周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | おおみみず | 11 | 3 | 6 | ―― | P.372 |
| 5 | バブルスライム | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う | P.373 |
| 7 | きりかぶおばけ | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う | P.374 |
| 26 | メラゴースト(夜) | 12 | 6 | 16 | メラを唱える | P.378 |
| 46 | ももんじゃ | 10 | 3 | 8 | ―― | P.383 |

## ボンモール周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム(※1) | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 9 | キラースコップ | 16 | 9 | 10 | 力をためる | P.374 |
| 10 | みならいあくま | 17 | 11 | 13 | メラを唱える | P.374 |
| 12 | ダックスビル | 22 | 14 | 10 | ルカニを唱える | P.375 |
| 21 | あばれこまいぬ | 23 | 7 | 20 | ―― | P.377 |
| 25 | ひとくいそう | 17 | 7 | 18 | ホイミスライムを呼ぶ | P.378 |
| 66 | どくやずきん(夜) | 17 | 18 | 16 | 毒攻撃を使う | P.388 |

※1……ひとくいそうが呼んだときにのみ出現

## 人々の耳寄りなウワサ

### こうしていると、とてもいい気持ちよ

シンシア「おはよう ソロ。
こうして 寝っ転がっていると
とても いい気持ちよ。

花畑に寝っ転がっている女の子は、幼なじみのシンシア。大の仲良しである彼女は、「大きくなってもずっとこのままでいられたらいいね」とにこやかに笑いかけてくる。

### 宿屋の主人が旅の詩人を助けたそうだな

＊「宿屋の主人が 道にまよっていた
旅の詩人を 助けたそうだな。

この村には、よそ者を集落に入れてはならないというおきてがある。宿屋の主人がおきてを破り、道に迷っていた旅の詩人を泊めたことで、わざわいが起きなければいいのだが……。

## 探索のアドバイス

### 村人に気軽に話しかけてみよう

母親から頼まれたおつかいは、急いで終わらせなくてもかまわない。おつかいのついでに、いろいろな人に話しかけてみるといいだろう。どの人も、声をかければ気さくに応えてくれるはずだ。

はい
いいえ
＊「おかえり ご苦労だったね。
じゃあ お前もご飯にするかい？

⬆おつかいをすませて、村をひととおりまわったら、家にもどって食事にしよう。

ブランカ地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv1

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

# きこりの家

WOODSMAN'S HOUSE

**やたらと言葉づかいの荒い木こりと1匹の犬だけが暮らす、森のなかの質素な小屋。小屋の外には、花に囲まれ、手入れの行き届いた木製のお墓が立っている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### いんきくせえガキはでえキライなんだよ！

＊「なんだ また おめえか！？
ふん！ てめえみたいな ガキは
ひと晩 泊まっていきやがれ！

悪態をついてばかりのように思えるが、お城の場所を教えてくれたりタダで泊めてくれたりと、とても親切な木こりのおじさん。口調とは裏腹なこの振る舞いには、何か理由が……？

残さずゲット！
### アイテムチェックシート

- □ 50ゴールド
- □ やくそう
- □ いのちのきのみ
- □ かわのよろい

ブランカ地方

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv 1

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# ブランカ城・城下町

## BRANCA CASTLE & TOWN OF BRANCA

地獄の帝王と勇者に関する古い言い伝えが残る城塞都市。近ごろ開通したトンネルによって、海をはさんで西にある大国エンドールとの行き来も盛んになっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

教会

道具屋

防具屋

武器屋

宿屋(ひとり3G)

残さずゲット!
### アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 20ゴールド
- □ ぬののふく

さいごのカギ入手後
- □ 350ゴールド
- □ いのりのゆびわ
- □ ちいさなメダル

Branca Castle & Town of Branca

## 人々の耳寄りなウワサ

### 地獄の帝王がよみがえるのを阻止するのだ！

王「よくぞ来た！ 勇者を目指すものよ！
そなたも また 世界を救うため
旅をしているのであろう。

古くから地獄の帝王に関する伝説が残るブランカでは、地獄の帝王の復活を阻止すべく、城を訪れる冒険者たちを王様がみずから激励している。ぜひ一度は会いに行ってみよう。

### エンドールによく当たる占い師が来てるそうだ

＊「西の大国 エンドールに
よく当たる占い師が 来てるそうだ。

城の宝物庫を見張っている兵士からは、よく当たると評判の占い師について聞ける。隣の国にまで評判が伝わるほどの占い師なら、これからの冒険の行く末を占ってもらうといいかも？

### 月を見ておると昔のことを思い出すのう

＊「その昔 北の森の中に
木こりの親子が 住んでおった。

夜になると、ひとりの老人が散歩をしている姿が見かけられる。池のほとりにたたずむ彼に話しかければ、昔の話を聞かせてくれるのだ。彼の語る木こりの親子とは、もしかすると……。

## 探索のアドバイス

### まずはこの町を冒険の拠点にしよう

ブランカ城下町には、傷ついた身体を休めるための宿屋や、装備品が買えるお店など、冒険を進めるうえで便利な施設がひととおりそろっている。まずはここを拠点にして魔物たちと戦い、レベルを上げたり装備を整えたりするといい。

はい
いいえ
＊「そして 冒険の書に
記録しても よろしいかな？

⬆遠出をするときには、念のために教会へ立ち寄り、冒険の書に記録しておこう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こんぼう | 30 | 攻 +7 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どうのつるぎ | 100 | 攻 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| せいなるナイフ | 200 | 攻 +14 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かわのよろい | 180 | 守 +12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | — | — |
| くさりかたびら | 350 | 守 +18 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | — |
| かわのたて | 90 | 守 +4 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| うろこのたて | 180 | 守 +7 | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | — | ● |
| かわのぼうし | 65 | 守 +2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

### オススメの商品 うろこのたて

手頃な値段ながら守備力は高め。早めに買って守りを固めよう。

ブランカ地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv2

# ブランカへの洞窟

TUNNEL BETWEEN BRANCA AND ENDOHR

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

とある商人が私財を投じて開通させた、エンドールとブランカを結ぶトンネル。エンドールの兵士が警備しているため、魔物が出ることもなく、旅人は安心して通行できる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 回転できない |

フィールドへ（→折りこみポスター）

B1F 馬車○ 中断✕

フィールドへ（→折りこみポスター）

## 運が良ければ カジノのコインがもらえる

通行中にファンファーレが鳴ったら、それはトンネル開通から1000人目の通行者という合図。賞品として、カジノのコインが2000ゴールド分（100枚）もらえるのだ。

←ファンファーレが鳴らなかったらいったん洞窟の外へ出て、もう一度通ってみよう。

エンドール地方

目標レベル 勇者▶Lv2

▶CASTLE

# エンドール城・城下町

ENDOHR CASTLE & TOWN OF ENDOHR P.126

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×5 | ×1 | 360° |

各地から旅行者が集まる大きな城下町。以前、武術大会が開催されていたコロシアムでは、王族の結婚式がとり行われており、相変わらずのにぎわいを見せている。

## 人々の耳寄りなウワサ

### 色っぽい娘がカジノにおりていったんだ



昼間から酒場で飲んでいる男は、ものすごく色っぽい娘がカジノに入っていったのを見たという。はたして、その娘は儲かっているのだろうか？ ちょっと様子を見に行ってみよう。

## 探索のアドバイス

### 評判の占い師に占ってもらおう

城下町には、よく当たると評判の占い師がいる。占ってもらえば、これからの冒険のことも教えてもらえるはずだ。また、お金を預かってくれるゴールド銀行が教会の前にオープンしているので、所持金が増えてきたら利用するといい。

ブランカ地方

目標レベル 勇者▶Lv6

▶TOWN

# 砂漠の宿屋

INN IN THE DESERT

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

宿屋(ひとり6G)

ブランカ地方とアネイル地方のあいだに横たわる広大な砂漠の入口に建っている宿屋。建物の外には、砂漠を渡るのにおあつらえ向きの幌つき馬車がつながれている。

## 人々の耳寄りなウワサ

### もう誰も信じない！　帰ってくれ！



砂漠を渡るには馬車がないと無理そうだが、馬車の持ち主のホフマンはまったく取り合ってくれない。彼が他人を信じなくなったきっかけは、宿屋の東の洞窟にあるらしいが……。

残さずゲット！
## アイテムチェックシート

- □ 15ゴールド
- □ どくけしそう
- □ おべんとう

第五章●導かれし者たち

[ブランカ地方(東側)&アネイル地方]

# モンスター分布図



## 砂漠の宿屋周辺(北側)

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | リリパット | 21 | 13 | 15 | スカラを唱える | P.375 |
| 14 | ピクシー(昼) | 29 | 16 | 20 | ピオリムを唱える | P.375 |
| 15 | おおにわとり | 31 | 20 | 9 | 眠り攻撃を使う | P.376 |
| 16 | おおめだま | 42 | 27 | 40 | 怒ると痛恨の一撃をくり出す | P.376 |
| 27 | テベロ | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く | P.379 |
| 28 | サンドマスター(夜) | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る | P.379 |
| 33 | さそりアーマー(夜) | 40 | 38 | 44 | 痛恨の一撃をくり出す | P.380 |
| 58 | ひとつめピエロ | 36 | 27 | 52 | ギラを唱えるが失敗する | P.386 |
| 67 | マンドレイク | 30 | 26 | 17 | ―― | P.389 |

要注意モンスター

## かまいたち

すばやさが高いうえ、バギでパーティ全員を攻撃してくる。何体も現れた場合は、イオやバギなどでまとめて倒そう。

### 砂漠の宿屋周辺(南側)

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム(※1) | 昼 | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 16 | おおめだま | 夜 | 42 | 27 | 40 | 怒ると痛恨の一撃をくり出す | P.376 |
| 32 | とさかへび | | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える | P.380 |
| 33 | さそりアーマー | | 40 | 38 | 44 | 痛恨の一撃をくり出す | P.380 |
| 43 | さまようよろい | 昼 | 54 | 55 | 49 | 痛恨の一撃をくり出す | P.383 |
| 44 | メタルスライム | | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.383 |
| 56 | ダークドリアード | | 28 | 25 | 30 | ラリホーマを唱える | P.386 |
| 68 | アローインプ | | 27 | 47 | 16 | 眠り攻撃を使う、仲間を呼ぶ | P.389 |
| 69 | デザートゴースト | | 55 | 70 | 68 | —— | P.389 |

### アネイル周辺

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | おおめだま | | 42 | 27 | 40 | 怒ると痛恨の一撃をくり出す | P.376 |
| 32 | とさかへび | | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える | P.380 |
| 33 | さそりアーマー | 夜 | 40 | 38 | 44 | 痛恨の一撃をくり出す | P.380 |
| 37 | はえおとこ | | 34 | 35 | 47 | マホトーンを唱える | P.381 |
| 39 | プテラノドン | | 41 | 36 | 50 | ギラを唱える | P.382 |
| 50 | メイジももんじゃ | | 25 | 18 | 30 | ヒャドを唱える | P.384 |
| 68 | アローインプ | | 27 | 47 | 16 | 眠り攻撃を使う、仲間を呼ぶ | P.389 |

### コナンベリー周辺

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム | 昼 | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 27 | テベロ | | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く | P.379 |
| 28 | サンドマスター | 昼 | 30 | 22 | 27 | 不思議な踊りを踊る | P.379 |
| 35 | かまいたち | | 41 | 32 | 34 | バギを唱える | P.381 |
| 37 | はえおとこ | | 34 | 35 | 47 | マホトーンを唱える | P.381 |
| 39 | プテラノドン | | 41 | 36 | 50 | ギラを唱える | P.382 |
| 43 | さまようよろい | 昼 | 54 | 55 | 49 | 痛恨の一撃をくり出す | P.383 |
| 44 | メタルスライム | 夜 | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.383 |
| 57 | とらおとこ | | 50 | 30 | 50 | おたけびをあげる | P.386 |
| 63 | ドードーどり | | 52 | 50 | 51 | —— | P.388 |
| 68 | アローインプ | | 27 | 47 | 16 | 眠り攻撃を使う、仲間を呼ぶ | P.389 |

※1……さまようよろいが呼んだときにのみ出現

ブランカ地方

▶DUNGEON

目標レベル
勇者▶Lv9

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ✕

# 裏切りの洞窟

THE CAVE OF BETRAYAL

ブランカ地方の砂漠の入口から、さらに東へ行ったところにある洞窟。冒険者たちのあいだでは、ここには世界で一番大切な宝物が隠されているというウワサだが……？

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

## ヒビの入った壁や鉄の扉が行く手をはばむ

洞窟内には、ヒビの入った壁や鉄の扉で通路がふさがれているところがある。これらの場所は、パーティが3人以上でなければ先に進むことができないので注意。

←パーティが3人以上なら、壁や扉に向かって歩くだけで簡単に先へ進むことができる。

1F 馬車 ✕ 中断 ✕

フィールドへ（→折りこみポスター）

B1F 馬車 × 中断 ×

A (→P.182)

B (→P.182)

B2F-2 馬車 × 中断 ×

残さずゲット！
アイテムチェックシート

- □ B2F ？？？（だいじなもの）

A (→P.181)

B2F-1 馬車 ✕ 中断 ✕

B2F-4 馬車 ✕ 中断 ✕

B (→P.181)

B2F-3 馬車 ✕ 中断 ✕

## 出現するモンスター

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 34 | きゅうけつこうもり | P.380 | 25 | 11 | 23 | 出現時に混乱していることがある |
| 55 | ベロベロ | P.386 | 43 | 28 | 61 | マヌーサを唱える |
| 199 | うらぎりこぞう | P.423 | 35 | 450 | 20 | 力をためる、火の玉を吐く |

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編①

だいごしょう みちびかれしものたちへん

**第五章では、第一章から第四章に登場した町をふたたび訪れることになる。町の変化や人々との会話を楽しんでみよう。**

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識 ぼうけんのまめちしき

### ボンモール城下町の防具屋が再開

魔物の出現により、ボンモールはしばらくのあいだ深刻な防具不足に悩まされていた。一時期は冒険者から防具を買い集めていたほどだったが、エンドールから防具が輸入されるようになり、品薄も解消。しばらく店を閉めていた防具屋も営業を再開したようだ。



⬆以前はお城で防具を高く買い取っていたが、その必要もなくなったらしい。

⬇営業を再開した防具屋には、エンドール城下町の防具屋では買えない品も。



### 防具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| けがわのコート | 600 | 守 +22 | ● | ● | ● | ● | ー | ● | ● | ● | ● |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | ー | ー | ● | ● | ー | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | ー | ー | ● | ー | ー | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | ー | ー | ● | ● | ー | ● |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | ー | ー | ● | ● | ー | ー |
| はねぼうし | 280 | 守 +8 | ー | ー | ー | ● | ー | ー | ー | ● | ● |

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声 たびのなかまのはなしごえ

### ミネア

場所▶エンドール周辺



⬆マーニャについて忠告するミネア。これまでさんざん姉に振りまわされてきた妹の言葉だけに、説得力がある。

### ミネア

場所▶ボンモール城下町



⬆「あたしも結婚したいな～」とつぶやく女性に会った一行。さっそくミネアが彼女のことを占ってみると……。

### マーニャ

場所▶ブランカ城・城下町



⬆カジノをはじめ、夜の町の娯楽が大好きなマーニャは、天女と木こりのロマンチックな伝説を聞いてもこの調子。

アネイル地方

▶TOWN

# アネイルの町

TOWN OF ANNEIL

目標レベル 勇者▶Lv10

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

**砂漠の南に位置する温泉の町。この町に湧く温泉は美容と健康に良いと評判で、訪れる観光客も多い。また、教会には魔物から町を救った戦士リバストのよろいがあるという。**

教会

宿屋❷(ひとり10G/※1)

防具屋

道具屋

武器屋

宿屋❶(ひとり4G)

※1……昼は町を案内してもらったあと(右ページ参照)でなければ利用できない

残さずゲット!

## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 50ゴールド
- □ どくけしそう
- □ ちからのたね
- □ すばやさのたね
- □ かわのたて
- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「魔法の杖をもとめて 第1章」

Town of Anneil

## 人々の耳寄りなウワサ

### なんならオレが案内しようか？



町の入口にいる男は、観光客に町の案内をしてくれる親切な人。彼からは観光名所やお店のことなど、いろいろ教えてもらえるが、うまい話には落とし穴がある場合も多いようで……。

### 墓場にお化けが出るなんて言う人がいるのよ



民家のおばさんが言う墓場には、魔物から町を救った戦士リバストの墓もある。もしかすると、墓場に出るお化けというのは……？　夜になったら様子を見に行ってみよう。

### ねえ、あなたも一緒に入る？



パーティの先頭が女性のときに、夜の露天風呂の脱衣所にいる女性に話しかけると、こんなことを言われる。ちなみに、先頭が男性のときは「えっちねえ」と怒られてしまうのだ。

## 探索のアドバイス

### 町の観光名所をまわってみよう

戦士リバストのよろいとお墓は、温泉と並ぶこの町の観光名所。せっかく訪れたのだから、一度は見ておくのも悪くないだろう。ちなみに、戦士リバストのよろいは、昼間だと町の案内をしてもらっているときにしか見せてもらえないが、夜なら自由に見ることができる。

⬆露天風呂の岩カゲに立っている謎の兵士。彼もリバストのよろいを見たようだ。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クロスボウ | 350 | 攻 +18 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| てつのおうぎ | 620 | 攻 +22 | — | — | — | — | — | — | — | ● | — |
| どくがのナイフ | 750 | 攻 +24 | — | — | — | — | ● | — | ● | ● | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | — | — | ● | — | — | ● | — | — | ● |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| けがわのコート | 600 | 守 +22 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | ● | ● |
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| きのぼうし | 120 | 守 +6 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| はねぼうし | 280 | 守 +8 | — | — | — | ● | — | — | — | ● | ● |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

アネイル地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv 11

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# コナンベリーの町

## TOWN OF CONANBURY

**大きな造船所を持つ港町。町の東にある大灯台に異変が起こって船が出せなくなってからは、水夫も商売人たちも思うように仕事ができず、町全体の雰囲気が沈んでいる。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

教会
道具屋
防具屋
武器屋
酒場
宿屋(ひとり6G)

残さずゲット!

## アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ 7ゴールド(※1)
- □ 15ゴールド
- □ どくけしそう(※1)
- □ せいすい(※1)
- □ ちからのたね
- □ たびびとのふく
- □ ステテコパンツ(※1)
- □ ちいさなメダル(※1)
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

**さいごのカギ入手後**

- □ みなごろしのけん

**読書の記録**

- □「魔法の杖をもとめて　第2章」
- □ 新品の航海日誌(※2)

※1……大灯台の異変を解決したあとは入手できない　※2……大灯台の異変を解決したあとは読めない

## 人々の耳寄りなウワサ

### 今、新しい船を造っているんです

＊「今まで 見たこともないような
りっぱな船が
もうすぐ 完成しますよ。

船のドックでは、いままで見たこともないような巨大な船を建造している真っ最中。この船に乗せてもらえたら、ほかの大陸にも渡れそうだが、肝心の船の持ち主はどこへ……？

### すべては東の灯台にいる魔物のせいです

＊「船が 港を出ると 灯台から
邪悪な光が 発せられ
船を 沈めてしまうんです！

桟橋にいるこの男性は、自分の船を大灯台から発せられた邪悪な光によって沈められ、肩を落としている。どうやら大灯台に起きた異変を解決しなければ船は出せないようだ。

### そこはあかずの間になっているんです

＊「なんでも その部屋に泊まった人が
次の日 がい骨になっていたとか。
おお こわい……！

宿屋のメイドによると、2階の隅にある部屋は、宿泊客が謎の死をとげて以来、あかずの間になっているらしい。幽霊でも出るのかもしれないが、鉄格子のなかの宝箱も気になる……。

## 探索のアドバイス

### やるべきことをすませてから大灯台へ向かおう

町の人たちに話を聞いてみると、船が出航できなくなったのは、少し前に東の大灯台が魔物に襲われてからだとわかる。魔物たちとの戦いに備えて、この町で準備を整えてから大灯台へ出発しよう。なお、大灯台の異変が解決されれば、出航を待っていた船はすぐにでも町を出る。ドックで船のなかを見物したいなら、大灯台へ向かう前にすませておくといい。

ソフィアは タルの中を
のぞきこんだ。

⬆船を見物するときは、船内のツボや本棚などもしっかりチェックしておきたい。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くさりがま | 550 | 攻 +20 | ● | ● | ● | ● | — | ● | ● | — | ● |
| どくがのナイフ | 750 | 攻 +24 | — | — | — | — | ● | — | ● | ● | ● |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | — | — | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 防具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| せいどうのよろい | 700 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| はねぼうし | 280 | 守 +8 | — | — | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| きんのかみかざり | 540 | 守 +12 | — | ● | — | ● | — | — | — | ● | ● |

### 道具屋　営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

### オススメの商品　きんのかみかざり

女性専用の防具。装備した者は戦闘中に混乱しにくくなる。

アネイル地方

▶DUNGEON

# 大灯台

## THE GREAT LIGHTHOUSE

目標レベル 勇者▶Lv 13

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

**コナンベリーの東にそびえ立ち、最上階に灯る聖なる炎で船を導いていた大きな灯台。しかし、魔物が棲みついてからは、港を出ようとする船を邪悪な光で沈めてしまうという。**

1F 馬車 ✕ 中断 ○

フィールドへ（→折りこみポスター）

2F 馬車 ✕ 中断 ○

B

C

※壁のない場所から飛び降りるとフィールドへ移動する

## 要注意モンスター
### さまようよろい

ときどき痛恨の一撃をくり出すほか、ホイミスライムを呼ぶことがある。攻撃を集中させて早めに倒してしまおう。

A (→P.190)

3F 馬車 × 中断 ○

B C

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 27 | テベロ(昼) | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く | P.379 |
| 30 | コドラ | 32 | 25 | 39 | 痛恨の一撃をくり出す | P.379 |
| 32 | とさかへび | 31 | 18 | 25 | 毒攻撃を使う、ルカナンを唱える | P.380 |
| 38 | ひとくいサーベル | 29 | 30 | 46 | 仲間を呼ぶ | P.381 |
| 39 | プテラノドン | 41 | 36 | 50 | ギラを唱える | P.382 |
| 42 | がいこつけんし | 52 | 53 | 54 | ルカナンを唱える | P.382 |
| 43 | さまようよろい | 54 | 55 | 49 | 痛恨の一撃をくり出す | P.383 |
| 44 | メタルスライム | 4 | 1350 | 5 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.383 |
| 57 | とらおとこ | 50 | 30 | 50 | おたけびをあげる | P.386 |
| 58 | ひとつめピエロ | 36 | 27 | 52 | ギラを唱えるが失敗する | P.386 |
| 60 | さまようたましい(夜) | 40 | 20 | 28 | 弾け飛ぶ、まごまごする | P.387 |
| 63 | ドードーどり(昼) | 52 | 50 | 51 | ── | P.388 |
| 65 | デビルプラント | 37 | 40 | 34 | マホトーンを唱える | P.388 |
| 70 | ほのおのせんし | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える | P.389 |
| 200 | とうだいタイガー | 230 | 2000 | 350 | おたけびをあげる | P.424 |

A (→P.189)

4F 馬車 × 中断 ○

5F 馬車 × 中断 ×

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

| 階 | アイテム |
|---|---|
| 1F | 400ゴールド |
| 1F | まもりのたね |
| 2F | ちからのたね |
| 2F | ちいさなメダル |
| 3F | まんげつそう |
| 3F | まほうのせいすい |
| 3F | クロスボウ |
| 4F | ？？？(だいじなもの) |
| 5F | きんのかみかざり |

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編②

だいごしょう みちびかれしものたちへん

**新しい移動手段が手に入り、いろいろなところへ行けるようになったときこそ、あちこちの町を訪れてみよう。**

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ＆A　おやくだちキューアンドエー

### Q 船を手に入れたらどこへ向かえばいいの？

A 船があれば、世界中のいろいろなところへ行けるようになるが、海には手ごわい魔物がたくさん生息しているため、いきなり遠くまで行こうとするのは危険だ。まずはトルネコの助言どおり、海にくわしい老人がいるというミントスの町を目指すのがいいだろう。ある程度パーティが強く、海に生息する魔物ともそれなりに戦えるのであれば、ロザリーヒルの村やリバーサイドの村へ一時的に立ち寄るのもひとつの手。どちらの村にも強力な装備品が売られているので、それらを買えば、当分は装備で悩まずにすむはずだ。

⬅ミントスの町はコナンベリーの町のすぐ南にある。西からまわりこむように進もう。



➡ロザリーヒルの村やリバーサイドの村を訪れてからミントスの町へ向かってもいい。

# モンスター分布図

## ハバリア近海

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 175 | しびれくらげ | P.416 | 40 | 35 | 12 | マヒ攻撃を使う |
| 177 | ピラニアン | P.416 | 55 | 80 | 43 | ルカニを唱える |
| 180 | とつげきうお | P.417 | 47 | 75 | 33 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 181 | じごくのざりがに | P.417 | 44 | 95 | 25 | ヒャドやホイミを唱える |
| 182 | たこまじん | P.417 | 120 | 120 | 72 | 2回行動する |
| 187 | シャークマンタ | P.419 | 72 | 103 | 48 | 身をかわしやすい |
| 194 | トドマン | P.420 | 150 | 98 | 55 | 痛恨の一撃をくり出す |

要注意(ようちゅうい)モンスター

## フライングデス

一度(いちど)だけだが、ザキを使(つか)ってくる。先(さき)にザキやザラキを唱(とな)えて一撃(いちげき)で倒(たお)すか、マホトーンなどで呪文(じゅもん)を封(ふう)じるといい。

### サントハイム近海(きんかい)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | プレシオドン | P.397 | 380 | 135 | 57 | ── |
| 176 | マリンワーム | P.416 | 90 | 94 | 29 | 仲間を呼ぶ |
| 178 | マッドルーパー | P.416 | 64 | 113 | 60 | メダパニを唱える |
| 182 | たこまじん | P.417 | 120 | 120 | 72 | 2回行動する |
| 183 | しびれあんこう | P.418 | 90 | 155 | 72 | マヒ攻撃を使う |
| 184 | シーライオン | P.418 | 150 | 140 | 80 | ── |
| 187 | シャークマンタ | P.419 | 72 | 103 | 48 | 身をかわしやすい |
| 189 | うずしおキング | P.419 | 100 | 180 | 84 | ヒャダルコを唱える |

### メダル王(おう)の城(しろ)近海(きんかい)／リバーサイド近海(きんかい)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | プレシオドン | P.397 | 380 | 135 | 57 | ── |
| 111 | ベホイミスライム | P.400 | 140 | 162 | 55 | ベホイミを唱える |
| 176 | マリンワーム | P.416 | 90 | 94 | 29 | 仲間を呼ぶ |
| 183 | しびれあんこう | P.418 | 90 | 155 | 72 | マヒ攻撃を使う |
| 186 | フルスネイカー | P.418 | 130 | 170 | 124 | マホトーンを唱える |
| 188 | フライングデス | P.419 | 105 | 187 | 70 | ザキを唱える |
| 190 | バラクーダ | P.419 | 120 | 165 | 69 | メラミやスクルトを唱える |
| 192 | ダゴン | P.420 | 300 | 208 | 98 | 2回行動する |
| 193 | レイギガース | P.420 | 98 | 221 | 100 | やけつく息を吐く |

### コナンベリー近海(きんかい)／ミントス近海(きんかい)／ソレッタ近海(きんかい)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 175 | しびれくらげ | P.416 | 40 | 35 | 12 | マヒ攻撃を使う |
| 179 | さつじんえい | P.417 | 40 | 70 | 24 | 仲間を呼ぶ |
| 180 | とつげきうお | P.417 | 47 | 75 | 33 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 185 | くびながりゅう | P.418 | 48 | 65 | 38 | 火の息を吐く |
| 191 | エビルアングラー | P.420 | 35 | 48 | 30 | マヌーサを唱える |
| 194 | トドマン | P.420 | 150 | 98 | 55 | 痛恨の一撃をくり出す |

第五章●導かれし者たち

ソレッタ地方

# モンスター分布図

## ミントス周辺

| No. | モンスター | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | がいこつけんし | P.382 | 52 | 53 | 54 | ルカナンを唱える |
| 61 | 夜 バンプドック | P.387 | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える |
| 63 | 昼 ドードーどり | P.388 | 52 | 50 | 51 | ── |
| 54 | エビルハムスター | P.385 | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ |
| 62 | メタルスコーピオン | P.387 | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 71 | マージマタンゴ | P.390 | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える |

要注意モンスター
## コンジャラー

バギを唱えたり、ホイミスライムやテベロを呼び寄せたりする。ヒャダルコなどを使って、優先的に倒そう。

## エルフの里周辺

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | がいこつけんし | | 52 | 53 | 54 | ルカナンを唱える | P.382 |
| 61 | バンプドック | 夜 | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える | P.387 |
| 63 | ドードーどり | | 52 | 50 | 51 | ── | P.388 |
| 54 | エビルハムスター | | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ | P.385 |
| 62 | メタルスコーピオン | | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す | P.387 |
| 71 | マージマタンゴ | 昼 | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える | P.390 |

## ソレッタ周辺

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム(※1) | | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 63 | ドードーどり | | 52 | 50 | 51 | ── | P.388 |
| 72 | ブルホーク | 昼 | 52 | 49 | 39 | ルカニを唱える | P.390 |
| 27 | テベロ(※1) | | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く | P.379 |
| 64 | ベビーサラマンダ | | 40 | 59 | 58 | 火の玉を吐く | P.388 |
| 73 | ベビーサタン | | 40 | 80 | 75 | こおりつく息を吐く | P.390 |
| 62 | メタルスコーピオン | 昼 | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す | P.387 |
| 71 | マージマタンゴ | | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える | P.390 |
| 74 | コンジャラー | | 38 | 70 | 31 | バギを唱える、仲間を呼ぶ | P.390 |

## パデキアの洞窟周辺

| No. | 名前 | 時間 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | バンプドック | 夜 | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える | P.387 |
| 71 | マージマタンゴ | | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える | P.390 |
| 75 | じごくのよろい | | 58 | 77 | 76 | 痛恨の一撃をくり出す | P.391 |
| 62 | メタルスコーピオン | | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す | P.387 |
| 72 | ブルホーク | | 52 | 49 | 39 | ルカニを唱える | P.390 |
| 64 | ベビーサラマンダ | 昼 | 40 | 59 | 58 | 火の玉を吐く | P.388 |
| 73 | ベビーサタン | | 40 | 80 | 75 | こおりつく息を吐く | P.390 |

※1……コンジャラーが呼んだときにのみ出現

## 人々の耳寄りなウワサ

### あー！　いまだに答えがわからない！

＊「わたしも ヒルタン老人の試験を
受けたのですが……。

ヒルタン老人が出す試験に正解できれば、とてつもない宝物がもらえるという。しかし、民家にいる男性が悩みつづけている様子からすると、その試験はかなり難しいようだ。

### 宿にいる旅の神官が病に倒れたそうだ

＊「伝説の薬草 パデキアさえあれば
きっと 治るだろうに……。

店の前にいる戦士の話によると、旅の神官の病状は相当重いようで、伝説の薬草と言われるパデキアでもなければ治りそうもないらしい。なんとか力になれたらいいが……。

### 小さいときにひどい病気にかかったの

＊「ぼく もっと小さいとき
ひどい病気に かかったの。

家のお手伝いをしている男の子の病気は、ソレッタに住むおじいちゃんが持ってきたパデキアの根っこのおかげで治ったのだそうだ。ソレッタに行けばパデキアが手に入るかも？

## 探索のアドバイス

### ヒルタン老人に話を聞いてみよう

いまでこそ商売の神様と呼ばれるヒルタン老人だが、商売をはじめる前は冒険家で、各地でいろいろな宝物を手に入れていたらしい。もしかすると、これからの冒険に役立つものがもらえるかもしれないので、町の中央にある野外教室へ出向いて話をしてみるといい。

→はい
いいえ
ヒルタン「なに？
海にくわしい老人とは
わしのことか じゃと？

⬆ヒルタン老人の講義は昼に行われる。遠慮せずに話しかけてみよう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| てつのやり | 880 | 攻 +28 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| ホーリーランス | 1250 | 攻 +33 | — | — | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| はじゃのつるぎ | 3500 | 攻 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | ● | — | — |
| せいぎのそろばん | 1600 | 攻 +35 | — | — | — | — | — | — | ● | — | — |

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | ● | — | — | ● |
| てつのまえかけ | 1500 | 守 +32 | — | — | — | — | — | — | ● | — | — |
| はがねのよろい | 2300 | 守 +35 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| きんのかみかざり | 540 | 守 +12 | — | ● | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| てつかぶと | 1100 | 守 +16 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

### オススメの商品　はじゃのつるぎ

攻撃力が比較的高いうえ、戦闘中に道具として使うとギラの効果がある。

ソレッタ地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv15

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# ソレッタの国

LAND OF SOLETTA

**水と緑に囲まれた農業国。どんな病気でも治せるというパデキアの特産地として知られるが、いまはなぜか野菜を栽培したり牛を育てたりして財政をやりくりしているようだ。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

教会

道具屋

宿屋(ひとり8G)

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 3ゴールド
- □ ふしぎなきのみ

**パデキアのたね入手後**

- □ ???(だいじなもの)

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 道具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |

## 探索のアドバイス

### パデキアのたねを届けてあげれば……

ソレッタの国の特産品であるパデキアは、5年前に干ばつで全滅してしまったようだ。王様にくわしい話を聞いてみると、洞窟に保管されているというパデキアのたねがあれば、ふたたびパデキアが採れるようになるらしい。パデキアのたねを手に入れて、王様に届けてあげよう。

ソレッタ地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv16

# パデキアの洞窟

PADEQUIA CAVE

ルーラでの訪問 ✕ リルミトの使用 ○

ソレッタ地方の最南端にある、氷に覆われた洞窟。内部はさながら天然の冷蔵庫で、先代のソレッタ国王はこの洞窟の一番奥にパデキアのたねを保管しておいたらしい。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 回転できない |

フィールドへ（折りこみポスター）

B1F 馬車 ✕ 中断 ✕

A（→P.200）

### 矢印が描かれたすべる床に注意

この洞窟には、矢印が描かれた床があちこちにある。床の上に乗ると、パーティは矢印の方向へ自動的にすべっていき、途中で立ち止まることはできないので気をつけよう。

⬆すべっている途中で十字ボタンを押しても床から降りられない。

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | ホイミスライム（※1） | 16 | 7 | 11 | ホイミを唱える | P.374 |
| 27 | テベロ（※1） | 25 | 15 | 25 | 火の玉を吐く | P.379 |
| 61 | バンプドック | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える | P.387 |
| 64 | ベビーサラマンダ | 40 | 59 | 58 | 火の玉を吐く | P.388 |
| 71 | マージマタンゴ | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える | P.390 |
| 74 | コンジャラー | 38 | 70 | 31 | バギを唱える、仲間を呼ぶ | P.390 |
| 75 | じごくのよろい | 58 | 77 | 76 | 痛恨の一撃をくり出す | P.391 |
| 76 | イエティ | 75 | 85 | 38 | こおりつく息を吐く | P.391 |
| 170 | ひとくいばこ | 100 | 150 | 25 | 痛恨の一撃をくり出す | P.414 |

※1……コンジャラーが呼んだときにのみ出現

B2F 馬車 × 中断 ○

A (→P.199)

B3F-1 馬車 × 中断 ○

## 矢印の向かう先をよく見よう

B2FとB3F-2には、すべる床がフロア全体に敷きつめられており、不用意に乗ると穴に落とされてしまう場合もある。探索するときは、すべる床の矢印がどのようにつながっているかをよく確認しておくことが大切だ。

⬆すぐ近くにある宝箱でも、遠くからすべる床に乗ってこなければたどり着けないことも。

要注意モンスター

## じごくのよろい

攻撃力も守備力も高く、まれに痛恨の一撃をくり出す。メラ系以外の攻撃呪文でダメージを与えるか、ラリホー系の呪文で眠らせてから攻撃するといい。

# モンスター分布図

## モンバーバラ周辺／アッテムト周辺

**40 ドラゴンバタフライ(※1)** P.382
HP•47 EXP•38 G•60
特徴•火の玉を吐く、ホイミを唱える

**73 ベビーサタン** P.390
HP•40 EXP•80 G•75
特徴•こおりつく息を吐く

**80 ドラゴンパピー** P.392
HP•67 EXP•96 G•50
特徴•ドラゴンバタフライを呼ぶ

**70 ほのおのせんし** P.389
HP•75 EXP•110 G•52
特徴•火の玉を吐く、ギラを唱える

**77 しりょうのきし** P.391
HP•80 EXP•106 G•47
特徴•ベホイミを唱える

**81 しりょうつかい** P.392
HP•100 EXP•200 G•54
特徴•ザキやルカニを唱える

昼 **72 ブルホーク** P.390
HP•52 EXP•49 G•39
特徴•ルカニを唱える

夜 **78 ミステリドール** P.391
HP•40 EXP•37 G•300
特徴•ルカナンやメダパニを唱える

**82 あくまのす** P.392
HP•25 EXP•80 G•10
特徴•痛恨の一撃をくり出す

要注意モンスター

## しりょうつかい

やっかいな行動をとることが多く、とくにザキは危険。ラリホーで眠らせて、行動させないようにしたい。

### 島の老人の家周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | ほのおのせんし | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える | P.389 |
| 86 | サイおとこ | 70 | 126 | 39 | —— | P.393 |
| 89 | キラーアーマー | 64 | 120 | 58 | ラリホーマを唱える | P.394 |
| 85 | ベンガル | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える | P.393 |
| 88 | アイスコンドル | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く | P.394 |
| 90 | ばくだんいわ | 300 | 150 | 40 | メガンテを唱える | P.394 |

### ハバリア周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 72 | ブルホーク | 52 | 49 | 39 | ルカニを唱える | P.390 |
| 77 | しりょうのきし | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 79 | オックスベア | 80 | 89 | 49 | 力をためる | P.392 |
| 75 | じごくのよろい | 58 | 77 | 76 | 痛恨の一撃をくり出す | P.391 |
| 78 | ミステリドール（夜） | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える | P.391 |

### コーミズ周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 29 | ラリホービートル（昼） | 23 | 12 | 15 | ラリホーやラリホーマを唱える | P.379 |
| 72 | ブルホーク | 52 | 49 | 39 | ルカニを唱える | P.390 |
| 78 | ミステリドール | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える | P.391 |
| 40 | ドラゴンバタフライ(※1) | 47 | 38 | 60 | 火の玉を吐く、ホイミを唱える | P.382 |
| 75 | じごくのよろい | 58 | 77 | 76 | 痛恨の一撃をくり出す | P.391 |
| 79 | オックスベア | 80 | 89 | 49 | 力をためる | P.392 |
| 65 | デビルプラント（夜） | 37 | 40 | 34 | マホトーンを唱える | P.388 |
| 77 | しりょうのきし | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 80 | ドラゴンパピー | 67 | 96 | 50 | ドラゴンバタフライを呼ぶ | P.392 |

※1……ドラゴンパピーが呼んだときにのみ出現

キングレオ地方

▶CASTLE

目標レベル
勇者▶Lv 18

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×(※1)

# キングレオ城

KINGLEO CASTLE

P.161

キングレオ地方一帯を治める王の居城。マーニャとミネアが以前訪れたときよりも、さらに異様な雰囲気が城全体を包みこんでおり、近づく者はほとんどいない。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×3 | ×1 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### あやしげな旅の戦士を捕まえたところだ

＊「わが王が直々に取り調べるらしい。
王の審判を受け 助かったものは
おらぬ。

城の門番によると、捕まった旅の戦士はこれから王の取り調べを受けるのだという。このまま放っておいたら、旅の戦士の命があぶない。なんとか助けに行きたいところだが……。

## 探索のアドバイス

### 城内に入るためには特別なカギが必要

城の扉は厳重に閉ざされており、とうぞくのカギでは開けられない。どこかでこの扉を開けることのできる特別なカギを見つけてくる必要がありそうだ。まず手はじめに、城の入口近くにいる詩人に何か知らないか尋ねてみよう。

※1……ライアンが仲間になったあとは「○」

キングレオ地方

▶TOWN

目標レベル
勇者▶Lv 18

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# ハバリアの町

TOWN OF HAVALIA

P.162

キングレオ城の北にある港町。かつてはエンドール行きの連絡船が出ていたが、王の命令で船の運航が中止され、にぎやかだった港は静まりかえっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×3 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### 錬金術師ならまほうのカギを作れたらしいぜ

＊「聞いた話じゃ
錬金術師なら 簡単に
魔法のカギを 作れたらしいぜ。

武器屋からは、まほうのカギのことを教えてもらえる。この店では売っていないが、錬金術師なら作れたそうだ。コーミズ村の錬金術師といえば、マーニャたちの父親のことだが……？

## 探索のアドバイス

### キングレオ地方での冒険の拠点にしよう

教会と宿屋が利用でき、キングレオ城やコーミズ村に近いこの町は、キングレオ地方を冒険するときの拠点として最適だ。ただし、武器屋では買い物ができなくなっているので、新しい武器がほしいときはほかの町へ行こう。

キングレオ地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv20

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

# コーミズ村

VILLAGE OF KHOMIZ P.156

**マーニャとミネアの故郷。相変わらずのどかな風景が広がり、世界の異変とは関係なく平和な時間が流れているように見えるが、じつはちょっとした事件が起きているようだ。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### 砂漠のバザーも終わってしまいました

＊「この間まで サントハイムの国で
砂漠のバザーを開いていたのですが
それも 終わってしまいました。

宿屋に泊まっている旅の商人は、サントハイム地方の砂漠のバザーで店を出していたが、バザーが終わったため、別の町へ向かうそうだ。何か掘り出し物がないか聞いてみるといい。

## 探索のアドバイス

### ウワサの魔物に会ってみよう

最近、村のなかで魔物が目撃されたらしい。魔物といえば、以前マーニャたちの実家の地下室にもいたような……。ともかくその魔物に会って、話を聞いてみよう。もしかすると、何か重要なことを知っているかもしれない。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

※2……馬車の外にマーニャかミネアがいる場合は無料

宿屋（ひとり8G／※2）

道具屋（→P.157）

### 武器屋

営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| はじゃのつるぎ | 3500 | 攻 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | ● | — | — |
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| はがねのよろい | 2300 | 防 +35 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| みかわしのふく | 3000 | 防 +28 | — | — | — | ● | ● | — | — | ● | — |
| てっかめん | 3500 | 防 +25 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

オススメの商品 **みかわしのふく**

装備すると、魔物の攻撃をかわしやすくなる。重いよろいが着られないアリーナ、ブライ、マーニャには便利な防具だ。

キングレオ地方
▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv20

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# コーミズ西の洞窟

THE CAVE OF WEST KHOMIZ

P.158

地底湖が広がる洞窟に、不思議なリフトが設置された地下迷宮。この迷宮のどこかに、偉大な錬金術師が造った秘密の研究所が隠されているというウワサだが……。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×0 | ×0 | 360° |

コーミズ西の洞窟B4Fへ(→P.160)

B5F 馬車 ○ 中断 ✕

## 要注意モンスター

### ドラゴンパピー

2回連続で攻撃することがあるほか、ときどきドラゴンバタフライを呼ぶ。攻撃呪文はほぼすべて効くので、それらを使って早めに倒したほうが安全だ。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

### とうぞくのカギ入手後

- □ B5F ふしぎなきのみ
- □ B5F ？？？(だいじなもの)
- □ B5F ちいさなメダル

### 読書の記録

#### とうぞくのカギ入手後

- □「魔法の杖をもとめて　第4章」

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | ドラゴンバタフライ(※1) | P.382 | 47 | 38 | 60 | 火の玉を吐く、ホイミを唱える |
| 70 | ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 72 | ブルホーク | P.390 | 52 | 49 | 39 | ルカニを唱える |
| 73 | ベビーサタン | P.390 | 40 | 80 | 75 | こおりつく息を吐く |
| 75 | じごくのよろい | P.391 | 58 | 77 | 76 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 77 | しりょうのきし | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 78 | ミステリドール | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 79 | オックスベア | P.392 | 80 | 89 | 49 | 力をためる |
| 80 | ドラゴンパピー | P.392 | 67 | 96 | 50 | ドラゴンバタフライを呼ぶ |
| 81 | しりょうつかい | P.392 | 100 | 200 | 54 | ザキやルカニを唱える |
| 82 | あくまのす | P.392 | 25 | 80 | 10 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 83 | ベホマスライム | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |

※1……ドラゴンパピーが呼んだときにのみ出現

キングレオ地方
▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv20

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# モンバーバラの町

TOWN OF MONBARBARA P.154

**立派な劇場を持つ、歌と踊りの町。人気のあった踊り子はいなくなったが、最近は世界一と評判のお笑い芸人が舞台に上がるようになり、以前と変わらぬにぎわいを見せている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

## 人々の耳寄りなウワサ

### 魔物が住む岩山の島を見てきたのか？



町の一角にいる兵士に、海を渡ってきたと話すと、はるか東の海に浮かんでいる島のことを尋ねられる。その島にある魔物の城を訪れて、生きてもどった者はいないというが……。

### ねえ？　ぱふぱふしてく？



夜にだけオープンする酒場の2階は、男性にとって夢のようなひとときが過ごせる場所。男性がひとりで小部屋の女性のもとを訪ねると、こんな刺激的なことを聞かれるのだ。

### 今は幸せに暮らしてるそうだよ



かつて酒場にはリンダという看板娘がいた。彼女はキングレオ城に行くのをイヤがって身を隠していたが……酒場にいるおばさんの話によれば、どうやら無事に逃げおおせたようだ。

## 探索のアドバイス

### 大人気のお笑い芸人に会いに行こう

劇場でのお笑い芸人のステージは、かなり好評らしい。そのステージを見たいなら夜に、お笑い芸人と話をしたいなら昼に劇場を訪れるといいだろう。



⬆夜に劇場へ行けば、お笑い芸人のステージが楽しめる。観客の反応も上々の様子。

⬆昼はステージ裏手の控え室で会える。このときならゆっくり話ができそうだ。

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編③

**まほうのカギを手に入れたら、これまで通れなかった赤い扉のある町などへもどって、扉の奥を探索してみるといい。**

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識

ぼうけんのまめちしき

### エンドール城・城下町で入れなかった場所を探索

エンドール城・城下町には、まほうのカギで開けることができる扉がいくつかある。それらの扉の先では、強力な装備を買ったり貴重なアイテムを入手したりできるので、まほうのカギを手に入れたあとは忘れずに探索しよう。

⬆城下町の南東の建物に入ると、防具屋がある。売っているものはどれも強力！

⬇エンドール城の衣装部屋には、夜にならなければ入れないので注意。

＊「お引き取りください！
ここは　王さまと姫さまの
衣装部屋です。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋(→P.127)

道具屋(→P.127)

防具屋(→P.127)

### オススメの商品　はぐれメタルよろい

直接攻撃でのダメージを大幅に減らし、呪文で受けるダメージも軽減できる、最強クラスのよろい。値段こそ高いが、それだけの価値は十分にある。

### 防具屋　営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| みかわしのふく | 3000 | 守 +28 | — | — | — | ● | ● | — | — | ● | — |
| やいばのよろい | 9800 | 守 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | ● | — | — |
| はぐれメタルよろい | 35000 | 守 +95 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |

## ほこらや小屋にも行ってみよう

各地にある町や城以外にも、ここで紹介しているほこらや小屋に行くと、重要な情報や道具を手に入れることができる。どちらの場所もハバリアの町の近くにあるので、キングレオ城やコーミズ村へ行くついでに寄ってみたい。

### 島の老人の家

小島にポツンと建っている家で、老人とイエティがつつましく暮らしている。老人と話をすると、はるか昔に地の底へ沈んだという地獄の帝王の居城のことが聞けるのだ。

残さずゲット！ アイテムチェックシート

□ ちいさなメダル

### 岬のお告げ所

＊「ソフィアよ……。
時は 来ました。

⬆神からのお告げによって、これから進むべき道を示してくれる。

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ＆A

おやくだちキューアンドエー

### Q 錬金術師の秘密の研究所はどこにあるの？

A コーミズ西の洞窟は、マーニャとミネアが以前にも訪れたことがあるが、研究所のような場所はどこにも見当たらなかった。それもそのはず、秘密というだけあって、ふだんは入口が隠されているからだ。さまざまなものを調べれば、入口を出現させる仕掛けが見つかるかも。

⬅洞窟のなかで「しらべる」コマンドで調べられるものといえば……？

### Q エンドール城下町の隠し防具屋の1階にある宝箱が開けられません

A 宝箱が置かれている部屋の隅には、地下からのぼってくる階段がある。そう、この部屋へ入るには、別の場所からつづいている通路を通ってくる必要があるのだ。では、その通路にはどこから入るのか？　入口はエンドール城に隠されているので探してみよう。

⬅見落としがないように、いろいろな角度から周囲を確認してみるといい。

第五章●導かれし者たち

[サントハイム地方＆スタンシアラ地方＆海辺の村地方]

# モンスター分布図

## ●海辺の村周辺

| No. | モンスター | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 86 | サイおとこ | P.393 | 70 | 126 | 39 | ── |
| 89 | キラーアーマー | P.394 | 64 | 120 | 58 | ラリホーマを唱える |
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 88 | アイスコンドル | P.394 | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く |
| 90 | ばくだんいわ | P.394 | 300 | 150 | 40 | メガンテを唱える |

要注意モンスター
## ばくだんいわ

ふだんは何もしてこないが、HPが減ってくるとメガンテを唱える。マホトラでMPを奪い取ってしまえば安全だ。

### ●スタンシアラ周辺

| No. | 名前 | 掲載 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 86 | サイおとこ | P.393 | 70 | 126 | 39 | ―― |
| 89 | キラーアーマー | P.394 | 64 | 120 | 58 | ラリホーマを唱える |
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 88 | 昼 アイスコンドル | P.394 | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く |
| 90 | ばくだんいわ | P.394 | 300 | 150 | 40 | メガンテを唱える |

### ●テンペ周辺

| No. | 名前 | 掲載 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 81 | しりょうつかい | P.392 | 100 | 200 | 54 | ザキやルカニを唱える |
| 84 | サブナック | P.393 | 80 | 125 | 81 | 毒の息を吐く、バギマを唱える |
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 82 | あくまのす | P.392 | 25 | 80 | 10 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 78 | ミステリドール | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 83 | 昼 ベホマスライム | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |

### ●フレノール周辺

| No. | 名前 | 掲載 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | 昼 ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 81 | しりょうつかい | P.392 | 100 | 200 | 54 | ザキやルカニを唱える |
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 82 | あくまのす | P.392 | 25 | 80 | 10 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 86 | サイおとこ | P.393 | 70 | 126 | 39 | ―― |
| 78 | ミステリドール | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 83 | ベホマスライム | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |

### ●サントハイム周辺

| No. | 名前 | 掲載 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 70 | 昼 ほのおのせんし | P.389 | 75 | 110 | 52 | 火の玉を吐く、ギラを唱える |
| 81 | しりょうつかい | P.392 | 100 | 200 | 54 | ザキやルカニを唱える |
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 82 | あくまのす | P.392 | 25 | 80 | 10 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 78 | ミステリドール | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 83 | ベホマスライム | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |

※1……しりょうつかいが呼んだときにのみ出現

海辺の村地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv21

ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕

# 海辺の村

## SEASIDE VILLAGE

**ハバリアの町から船で北西へ進んだところにある、小さな集落。海に対して特別な思いがあるのか、住人たちは波打ちぎわの近くに家を建て、人目を避けて静かに暮らしている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

防具屋

道具屋

宿屋(ひとり5G)

残さずゲット!
### アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ かわのぼうし
- □ あみタイツ
- □ ？？？（ふしぎなもの）
- □ ちいさなメダル

読書の記録
- □ あやしげな本

Seaside Village

## 人々の耳寄りなウワサ

### 私たちの祖先は海賊でした

*「私たちの祖先は 海賊でしたが
あるとき 彼らは 船を捨て
陸にあがったそうです。

井戸のそばにいる男性の話では、この村に住む人たちの祖先は、海賊稼業で集めた財宝を滝の奥深くに隠したそうだ。滝が流れている場所を見つけたら、海賊の宝を探してみよう。

### 昔この村に、かわきの石ってのがあってね

*「昔この村に かわきの石ってのが
あってね 海に沈めると
周囲だけ 干上がらせたんだってさ。

砂浜を散歩するおばさんからは、海のなかに沈めるとその周囲だけ干上がらせるという、かわきの石の話が聞ける。その石があれば、水にさえぎられた場所も通れるようになる……？

### 主人は道具にとてもくわしいんですのよ

*「主人は商売がら 道具のことに
とても くわしいんですのよ。

お店を開いているだけあって道具屋の主人はさまざまな道具について知っているらしい。海賊の財宝のことも何か聞けるかもしれないので、お店が閉まってから訪ねてみるといい。

## 探索のアドバイス

### 昼と夜の両方に訪れてみよう

村の南側にある海は潮の満ち引きが激しいらしく、夜になると、満潮で浜辺の風景がガラリと変わる。昼だけでなく夜にも村を訪れて、そのちがいを見てみるのもいいだろう。また、昼は忙しそうに働いている人とも、夜になればゆっくりと話ができるはずだ。

⬆浜辺にある住人たちの祖先の墓は、夜になると海のなかへと沈んでしまう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのよろい | 2300 | 守 +35 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| みかわしのふく | 3000 | 守 +28 | — | — | — | ● | ● | — | — | ● | — |
| まほうのほうい | 4400 | 守 +22 | — | — | — | — | — | ● | — | — | ● |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| てつかぶと | 1100 | 守 +16 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |
| においぶくろ | 150 | 魔物よせ |

### オススメの商品 まほうのほうい

聖なる力の加護により、呪文のダメージをある程度軽減してくれる。強力な呪文でダメージを与えてくる魔物と戦うときには、ぜひ装備しておきたい。

サントハイム地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv22

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○

# サランの町

TOWN OF SALHAN P.112

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×1 | ×0 | 360° |

サントハイム城のすぐ近くにある町。城で事件が起きたあとも平和なままだが、住人たちはみな、サントハイムの国がどうなるのかと不安な気持ちを抱えたまま暮らしている。

## 人々の耳寄りなウワサ

### わたしはサントハイムにつかえていた兵士

※「わたしは サントハイムに つかえていた 兵士。

宿屋には、サントハイム城で事件が起きたときにたまたま用事で出かけていて助かった兵士がいる。彼から当日の様子を聞けば、なぜあんなことになったのかがわかるかもしれない。

## 探索のアドバイス

### 教会の裏の立て札には何が書いてある？

教会のシスターによると、裏庭の立て札に何やら謎めいたことが書かれているらしい。ぜひ読んでみたいが、裏庭にはどうやって行けばいいのだろうか？ 第二章では開けることができなかった扉をいま一度チェックしてみよう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋❶(→P.113)

防具屋(→P.113)

### 武器屋❷(※1) 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| どくばり | 1300 | 攻 +0 | — | — | — | — | ● | — | — | ● | — |
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| りりょくのつえ | 2500 | 攻 +55 | — | — | — | — | ● | ● | — | ● | ● |
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| みかわしのふく | 3000 | 守 +28 | — | — | — | ● | ● | — | — | ● | — |
| てっかめん | 3500 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

※1……まほうのカギの扉を開けた先にある

サントハイム地方
▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv23

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

# サントハイム城

SAINTHEIM CASTLE P.110

色とりどりの花と格調高い建物が美しい城。アリーナとおともふたりにとってはひさしぶりの帰還となるが、城内には以前とはガラリと変わった異様な光景が広がっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×1 | ×0 | 360° |

## 探索のアドバイス

### 宝物庫に入るには？

城の1階の宝物庫は、扉の前に謎の炎が立ちはだかっているため、そのままではなかに入ることができない。城に異変を起こしている者を倒せば、炎が消えて宝物庫に入れるようになるかも……。

マーニャは トラマナを となえた！

⬆宝物庫の床にはバリアがあるが、トラマナを唱えればダメージを受けずにすむ。

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 78 | ミステリドール(夜) | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 81 | しりょうつかい | P.392 | 100 | 200 | 54 | ザキやルカニを唱える |
| 82 | あくまのす | P.392 | 25 | 80 | 10 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 83 | ベホマスライム | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |
| 84 | サブナック | P.393 | 80 | 125 | 81 | 毒の息を吐く、バギマを唱える |
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 86 | サイおとこ | P.393 | 70 | 126 | 39 | ── |
| 87 | ミニデーモン | P.394 | 95 | 193 | 43 | メラミを唱える |

※1……しりょうつかいが呼んだときにのみ出現

スタンシアラ地方

目標レベル 勇者 ▶ Lv24

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

▶TOWN

# スタンシアラ城下町

TOWN OF STANCIARA

**サントハイム地方の北に浮かぶ島に作られた城下町。いたるところに水路が張りめぐらされていることから"水の都"の異名を持ち、住人たちはイカダを使って町のなかを移動する。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 90° |

武器屋❶

教会(※1)

防具屋

宿屋(ひとり7G)

武器屋❷

道具屋

※1……夜は利用できない

残さずゲット!

アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まほうのせいすい
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

Town of Stanciara

## 人々の耳寄りなウワサ

### オレっちは夜型なんでい



町の入口近くの武器屋で買い物をしようと店主らしき男に話しかけても、まるで取り合ってくれない。彼の生活は、昼と夜が逆転しているようなので、夜になったら改めて顔を出そう。

### ベホマ〜ン、ベホマ〜ン



夜になると、教会には神父の姿がなく、かわりに謎の魔物が居すわっている。しかし、この魔物は傷ついた人を無料で助けてくれるため、町の住人たちには慕われているらしい。

## 探索のアドバイス

### 町の探索にはイカダが欠かせない

この町では、イカダを利用しなければ思うように移動できない。イカダは、昼なら町の入口近くにいる男性と話したあとに、夜なら自由に使えるので、それに乗ってあちこちをまわってみよう。



⬆イカダの上にいる人には、イカダに乗ったままでも話しかけることができる。

## ショップガイド SHOP GUIDE

### 武器屋❶ 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのつるぎ | 2000 | 攻 +40 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| はじゃのつるぎ | 3500 | 攻 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | ● | — | — |
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| りりょくのつえ | 2500 | 攻 +55 | — | — | — | — | ● | ● | — | ● | ● |

### 武器屋❷ 営業時間【夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| まどろみのけん | 8000 | 攻 +60 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 防具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのよろい | 2300 | 守 +35 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| みかわしのふく | 3000 | 守 +28 | — | — | — | ● | ● | — | — | ● | — |
| まほうのほうい | 4400 | 守 +35 | — | — | — | — | — | ● | — | — | ● |
| ドラゴンメイル | 5200 | 守 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| てつかぶと | 1100 | 守 +16 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| においぶくろ | 150 | 魔物よせ |

### オススメの商品 ドラゴンメイル

ドラゴンのウロコで作られているため、頑丈なだけでなく、炎や吹雪のダメージも軽減してくれるというスグレモノ。

スタンシアラ地方

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv24

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

# スタンシアラ城

## STANCIARA CASTLE

荘厳な建物のなかを水路が流れる、スタンシアラ王の居城。天空の城にまつわる言い伝えが古くから残っており、天から授かった強力な防具がいまも大切に保管されているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 90° |

### 探索のアドバイス

**王様を笑わせるには？**

この城の王様は、自分を笑わせることができたら、どんなほうびでも与えるとおふれを出したらしい。なんとか王様を笑わせて、城に古くから伝わるという強力な防具をゆずってもらいたいところだが……。世界一のお笑い芸人と呼ばれる人なら、うまくいくかもしれない。

### 残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ キメラのつばさ
- □ まほうのせいすい
- □ ちからのたね
- □ ？？？（装備品）
- □ ちいさなメダル

**読書の記録**

- □「翼人伝」

第五章●導かれし者たち

[ バトランド地方&ガーデンブルグ地方 ]

# モンスター分布図

## ●イムル周辺

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 91 | テラノザース | P.395 | 90 | 116 | 45 | ―― |
| 94 | アークバッファロー | P.395 | 90 | 121 | 72 | やけつく息を吐く |
| 78 | ミステリドール(夜) | P.391 | 40 | 37 | 300 | ルカナンやメダパニを唱える |
| 92 | ベレス | P.395 | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える |
| 84 | サブナック(昼) | P.393 | 80 | 125 | 81 | 毒の息を吐く、バギマを唱える |
| 93 | ボーンナイト | P.395 | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ |

## ●バトランド周辺(南側)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | おおみみず | P.372 | 11 | 3 | 6 | ―― |
| 5 | バブルスライム | P.373 | 12 | 6 | 8 | 毒攻撃を使う |
| 7 | きりかぶおばけ | P.374 | 21 | 7 | 13 | やくそうを使う |
| 26 | メラゴースト(夜) | P.378 | 12 | 6 | 16 | メラを唱える |
| 46 | ももんじゃ | P.383 | 10 | 3 | 8 | ―― |

## ●バトランド周辺(西側)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム(夜) | P.372 | 8 | 1 | 2 | ―― |
| 17 | キリキリバッタ | P.376 | 8 | 1 | 2 | ―― |
| 4 | はさみくわがた | P.373 | 9 | 1 | 4 | ―― |
| 20 | みみとびねずみ | P.377 | 11 | 3 | 5 | ―― |

## ●古井戸の底(第五章以降)

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | スライムベス | P.376 | 10 | 2 | 5 | ―― |
| 52 | がったいスライム | P.385 | 40 | 3 | 1 | 合体してキングスライムになる |
| 173 | いどまねき | P.415 | 120 | 350 | 100 | 石つぶてを投げる |
| 22 | ミノーン | P.377 | 16 | 5 | 18 | 力をためる |
| 53 | キングスライム(※2) | P.385 | 150 | 100 | 150 | マホステを唱える |
| 174 | いどまじん(※3) | P.415 | 210 | 574 | 67 | 石つぶてを投げる |
| 47 | とんがりあたま | P.384 | 14 | 7 | 11 | 毒攻撃を使う |
| 59 | しびれだんびら | P.387 | 30 | 25 | 18 | マヒ攻撃を使う |
| 51 | ヘルビートル | P.385 | 20 | 16 | 21 | 火の玉を吐く |
| 170 | ひとくいばこ | P.414 | 100 | 150 | 25 | 痛恨の一撃をくり出す |

※1……ボーンナイトが呼んだときにのみ出現　※2……がったいスライムが合体したときにのみ出現
※3……井戸のなかをのぞきこんだときに1回だけ出現

## ●ガーデンブルグ周辺(北側)

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 84 | サブナック | 80 | 125 | 81 | 毒の息を吐く、バギマを唱える | P.393 |
| 91 | テラノザース | 90 | 116 | 45 | ―― | P.395 |
| 92 | ベレス | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える | P.395 |
| 93 | ボーンナイト | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ | P.395 |
| 94 | アークバッファロー | 90 | 121 | 72 | やけつく息を吐く | P.395 |

## ●ガーデンブルグ周辺(南側)

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 88 | アイスコンドル | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く | P.394 |
| 91 | テラノザース | 90 | 116 | 45 | ―― | P.395 |
| 92 | ベレス | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える | P.395 |
| 93 | ボーンナイト | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ | P.395 |
| 94 | アークバッファロー | 90 | 121 | 72 | やけつく息を吐く | P.395 |
| 95 | マンルースター | 85 | 108 | 40 | 高熱のガスを吐く、仲間を呼ぶ | P.396 |
| 96 | グレートオーラス | 120 | 128 | 54 | 2回行動することがある | P.396 |
| 97 | はぐれメタル | 5 | 10050 | 10 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.396 |

※1……ボーンナイトが呼んだときにのみ出現

### 要注意モンスター
## アイスコンドル

こごえる吹雪が非常に強力。ヒャド系とザキ系以外の攻撃呪文が有効なので、それらを使ってできるだけ早く倒そう。

バトランド地方

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv24

# バトランド城

BATEAULAND CASTLE P.92

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×1 | ×0 | ×0 | 360° |

**ライアンをはじめ、屈強な戦士たちがそろった王宮戦士団を擁するバトランド国の城。かつてこの城には、天の神から授かった盾があったと言われているが……。**

## 人々の耳寄りなウワサ

ガーデンブルグへの山道がふさがってしまった！

※「しかし少し前 火山の爆発で
その山道も ふさがってしまった！

大臣からは、ガーデンブルグ城へつづく山道が火山岩にふさがれて通れなくなったと教えてもらえる。岩を溶かせるほどの高熱を発する道具があれば、火山岩を取りのぞけるというが？

## 探索のアドバイス

### 王様に謁見してみよう

この国の開祖であるバトレアが魔物との戦いで使った盾は、天の神から授かったものらしい。王様なら、その盾がどうなったのか知っているだろう。なお、城を訪問したついでに、以前は入れなかった宝物庫をのぞいておくのを忘れずに。

バトランド地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv24

# イムルの村

IMRHU VILLAGE P.97

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

**バトランドの北にある小さな村。子供たちの失踪事件が解決して平和がもどったかと思いきや、ふたたび不思議な出来事が起こるようになり、村はそのウワサで持ちきりだ。**

## 人々の耳寄りなウワサ

バケモノが盗み食いをするって通報があってな

※「とっつかまえてやろうとしたが
なかなか 逃げ足の速いヤツでよ。
いつもギリギリで 逃げられるんだ。

牢屋の番人によると、妙なバケモノが出没して困っているとか。相手は逃げ足が速いようでなかなか発見できない。移民の町(→P.298)がある程度大きくなったら、再度きてみよう。

## 探索のアドバイス

### 宿屋に泊まると見られる夢とは……？

一見、平和そうなイムルの村で起こっている不思議な出来事……それは、宿屋に泊まった者がかならず同じ夢を見るというもの。どんな夢なのかは、実際に宿屋に泊まってみればわかりそうだ。

ガーデンブルグ地方

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv25

# ガーデンブルグ城

## GARDENBURG CASTLE

険しい岩山の先にそびえ立つ難攻不落の城。厳格さと美貌で知られる女王をはじめ、兵士や召使いなど、城に住む者のほとんどは女性で、男性は数えるほどしかいない。

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×2 | ×0 | ×5 | 360° |

城内

- 防具屋
- 宿屋(ひとり8G)
- 教会

残さずゲット!

## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ すばやさのたね
- □ かしこさのたね
- □ ほのおのツメ
- □ かわのドレス
- □ ???(だいじなもの)
- □ ちいさなメダル

さいごのカギ入手後

- □ ???(装備品)

読書の記録

- □「魔法の杖をもとめて　第5章」

Gardenburg Castle

## 人々の耳寄りなウワサ

### 女性用の武器や防具を仕入れています

＊「女性用の　武器や防具を
　仕入れさせてもらっています。

住んでいるのが女性ばかりの城だけあって、お店が仕入れるものも大半が女性専用。ほかの町では買えないような珍しい防具もあるので、一度はお店をのぞいてみるといいだろう。

### ブロンズの十字架は命よりも大切です

＊「それを　女王さまに認められ
　ブロンズの十字架を
　いただいたのです。

城付きのシスターは、その敬虔さを女王に認められてブロンズの十字架を授かったことを誇りに思っているらしい。彼女はその十字架を、自分の部屋に大切にしまっているのだ。

## 探索のアドバイス

### いろいろな人に話を聞いてみよう

バトランド国から贈られたという伝説の盾は、どこにあるのか？　女王は、いざこざを持ちこまれたくないという思いからか、謁見してもどこかそっけない。こうなれば、城内にいる人たちに話を聞いてまわるしかなさそうだ。

⬆意外な人から情報が聞けるかもしれないので、どんどん話しかけてみよう。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 防具屋

営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かわのドレス | 250 | 守 +14 | ― | ● | ― | ● | ― | ― | ― | ● | ● |
| おどりこのふく | 400 | 守 +8 | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ― | ● | ● |
| みかわしのふく | 3000 | 守 +28 | ― | ― | ― | ● | ● | ― | ― | ● | ― |
| ピンクのレオタード | 6300 | 守 +38 | ― | ● | ― | ● | ― | ― | ― | ● | ● |
| きんのかみかざり | 540 | 守 +12 | ― | ● | ― | ● | ― | ― | ― | ● | ● |

### オススメの商品　ピンクのレオタード

魔力がこめられた繊維で作られているため、見た目のわりに防具としての性能は高い。

## ここに注目!　3つ目の地下室を探してみよう

城内で盗みを働いて捕まった泥棒によれば、この城には地下室が全部で3つあるらしい。鉄格子の扉で厳重に守られた地下宝物庫と、罪人が閉じこめられている地下牢はすぐに見つかるが、残るひとつはどこにあるのだろうか？　泥棒が探していたということは、貴重な道具が手に入るかもしれないので、周囲をいろいろな角度から見まわして、地下室に下りる階段を探そう。

⬅泥棒に見つかるのを防ぐため、階段が物カゲに隠されている可能性も……。

ガーデンブルグ地方

▶DUNGEON

# ガーデンブルグ南の洞窟

THE CAVE OF SOUTHERN GARDENBURG

目標レベル 勇者▶Lv25

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

ガーデンブルグ城から南東へ下ったところにある洞窟。内部は何層もの段差によって迷路のような構造になっており、犯罪者が隠れ家にするにはうってつけの場所と言える。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

フィールドへ（→折りこみポスター）

B1F 馬車 ✕ 中断 ○

## 出現するモンスター

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | P.391 | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える |
| 88 | アイスコンドル | P.394 | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く |
| 91 | テラノザース | P.395 | 90 | 116 | 45 | ―― |
| 92 | ベレス | P.395 | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える |
| 93 | ボーンナイト | P.395 | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ |
| 94 | アークバッファロー | P.395 | 90 | 121 | 72 | やけつく息を吐く |
| 95 | マンルースター | P.396 | 85 | 108 | 40 | 高熱のガスを吐く、仲間を呼ぶ |
| 96 | グレートオーラス | P.396 | 120 | 128 | 54 | 2回行動することがある |
| 98 | ハンババ | P.396 | 90 | 144 | 76 | マヒ攻撃を使う、火の玉を吐く |
| 99 | ドラゴニット | P.397 | 105 | 180 | 100 | 高熱のガスを吐く |

※1……ボーンナイトが呼んだときにのみ出現

B2F 馬車 ✕ 中断 ○

B3F 馬車 ✕ 中断 ✕

## 要注意モンスター

### ドラゴニット

高熱のガスを吐き、大ダメージを与えてくる。守備力が高いので、ルカニ系の呪文で守備力を下げてしまうか、ヒャド系やデイン系の呪文で攻撃しよう。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- B1F 1050ゴールド
- B1F ちからのたね
- B1F ちいさなメダル
- B2F まもりのたね
- B2F ドラゴンシールド
- B2F てっかめん
- B3F せいすい
- B3F しっぷうのバンダナ
- B3F ちいさなメダル

### 読書の記録

- バコタの日記

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編④

さいごのカギは、どんな扉でも開けられるという不思議なカギ。これを入手したあとは探索できる範囲が一気に広がる。

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識　ぼうけんのまめちしき

### 鉄格子の扉があった場所を再チェック！

さいごのカギがあれば、鉄格子の扉を開けることができる。これまで訪れた町や城のうち、下記の場所には鉄格子の扉で閉ざされていた部屋がいくつかあるので、いま一度探索してみよう。ちなみに、エンドール城、キングレオ城、ミントス東の旅の扉には、めぼしいものはとくにない。

⬅鉄格子の扉の奥に置かれた宝箱やツボの中身は、ほかでは手に入らないものが多い。

**さいごのカギで開けられる扉のある町や城**（ここまでに訪れたことがある場所のみ）


- ブランカ城下町（→P.174）
- エンドール城（→P.128）
- ボンモール城（→P.142）
- レイクナバの町（→P.136）
- コナンベリーの町（→P.186）
- ミントス東の旅の扉（→P.259）
- キングレオ城（→P.161）
- ハバリアの町（→P.162）
- イムルの村（→P.97）


### レイクナバで懐かしい人と再会

レイクナバの町へ行くと、以前トルネコが住んでいた家に、トムじいさんの息子が住んでいる。彼はすっかり改心したようで、いまは武器屋で働きながら、奥さんと幸せに暮らしているらしい。以前トルネコに力を貸してくれた飼い犬のトーマスも元気そうだ。

⬆トルネコを連れていれば、トムやその息子と話したときにあいさつされる。

⬇トーマスは優秀な番犬なので、見知らぬ者は家のなかに通そうとしない。

### フレノールにかつぎこまれた男とは？

フレノールの町にいる老人は、少し前に女性に運ばれてきた、大ケガを負った男性のことを心配している。その男性は、遠くキングレオの城から逃げてきたのだという。キングレオ城で大ケガをしたということはもしかして……？　彼は宿屋で療養中らしいので、さっそく会ってみよう。

⬅マーニャとミネアは、老人の話を聞くと宿屋に行きたがる。その男性に心当たりがあるのだろうか？

## 魔法の杖はどこにある？

各地の本棚を調べたときに、「魔法の杖をもとめて」というタイトルの本が見つかることがある。これは、マドルエという魔法使いがサントハイム王の命令で魔法の杖を探したときの旅の記録で、順番に読んでいけば、マドルエが探していた魔法の杖がどこにあるのかがわかるのだ（第6章は後日談のみ）。マドルエの故郷であるレイクナバの西の町といえば、フレノールの町。その近くにあるという洞窟の一番奥で、第4章の本に書かれていることを試してみよう。なお、最終的に魔法の杖を手に入れるには、さいごのカギが必要となる。

●「魔法の杖をもとめて」が読める場所

| 本の種類 | 場所 |
|---|---|
| 第1章 | アネイルの町の教会 |
| 第2章 | コナンベリーの町のシスターの家 |
| 第3章 | ミントスの町の宿屋2F |
| 第4章 | コーミズ西の洞窟B5F |
| 第5章 | ガーデンブルグ城2F |
| 第6章 | ？？？ |

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ&A おやくだちキューアンドエー

**Q ガーデンブルグ城へ行くにはどうしたらいいの？**

**A** ガーデンブルグ城へつづく山道は、火山の噴火によってできた岩でふさがれてしまったため、通行できなくなっている。どこかの王家に伝わる不思議な杖は、岩をも溶かすほどの高熱を発するという話だが……？

←道をふさぐ大きな岩を、ウワサの不思議な杖で取りのぞこう。岩がなくなったら杖を拾うのを忘れずに。

**Q ガーデンブルグ城で盗みを働いた泥棒の行方は？**

**A** ブロンズの十字架を盗んだ犯人は、ガーデンブルグ城のどこを探しても見つからない。すでに城の外へ逃げている可能性もあるので、城の周辺に泥棒が逃げこみそうな場所がないか、くまなく探してみよう。

＊「あん？ なんだって？
どろぼうが かくれそうなところ？

←城にいる人たちなら、この城の近くで泥棒が隠れるのに適した場所に心当たりがあるかもしれない。

### 図鑑No. ―― とうぞくバコタ

出現する地域：不明

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 1000 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 138 |
| 守備力 | 125 |
| すばやさ | 79 |
| 経験値 | 7400 |
| ゴールド | 0G |
| 宝 | すばやさのたね ★★★★ |

ガーデンブルグ城に忍びこんだ泥棒。スクルトやヒャダルコを唱えてくるので、マホトーンで封じたあとに、スクルトで味方の守備力を上げながら攻撃を仕掛けていこう。

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●スクルト【呪文／味方全体／守備力上昇】 ●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】

◎よく効く呪文：イオ系、バギ系、デイン系、ルカニ系

△効きにくい呪文：ヒャド系

✕効かない呪文：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

※データの見かたはP.370を参照

第五章●導かれし者たち

[ロザリーヒル地方]

# モンスター分布図

## ●ロザリーヒル周辺／メダル王の城周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 91 | テラノザース | 90 | 116 | 45 | ―― | P.395 |
| 92 | ベレス | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える | P.395 |
| 93 | ボーンナイト | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ | P.395 |
| 96 | グレートオーラス | 120 | 128 | 54 | 2回行動することがある | P.396 |
| 98 | ハンババ | 90 | 144 | 76 | マヒ攻撃を使う、火の玉を吐く | P.396 |
| 99 | ドラゴニット | 105 | 180 | 100 | 高熱のガスを吐く | P.397 |
| 108 | ブラッドソード | 114 | 180 | 80 | 痛恨の一撃をくり出す | P.399 |

## ●滝の流れる洞窟周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 77 | しりょうのきし(※1) | 80 | 106 | 47 | ベホイミを唱える | P.391 |
| 88 | 昼 アイスコンドル | 85 | 104 | 33 | こごえる吹雪を吐く | P.394 |
| 91 | テラノザース | 90 | 116 | 45 | ―― | P.395 |
| 92 | ベレス | 125 | 132 | 70 | ベギラマやマホカンタを唱える | P.395 |
| 93 | ボーンナイト | 180 | 216 | 82 | しりょうのきしを呼ぶ | P.395 |
| 94 | 夜 アークバッファロー | 90 | 121 | 72 | やけつく息を吐く | P.395 |
| 95 | 昼 マンルースター | 85 | 108 | 40 | 高熱のガスを吐く、仲間を呼ぶ | P.396 |
| 96 | グレートオーラス | 120 | 128 | 54 | 2回行動することがある | P.396 |
| 98 | ハンババ | 90 | 144 | 76 | マヒ攻撃を使う、火の玉を吐く | P.396 |
| 99 | ドラゴニット | 105 | 180 | 100 | 高熱のガスを吐く | P.397 |

※1……ボーンナイトが呼んだときにのみ出現

### 要注意モンスター
## マンルースター

高熱のガスを吐いてパーティ全員にダメージを与えてくるうえ、仲間も呼ぶ。数が多いときは、ザラキで一掃しよう。

ガーデンブルグ地方

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv26

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# メダル王の城

CASTLE OF THE KING WITH SMALL MEDALS

**大陸の北東の小島に建つ、金ピカの装飾がまぶしい城。この城の王様は、世界中に散らばるメダルを収集しており、城を訪れる冒険者たちにメダル集めを頼んでいる。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

城内B1F

宿屋(ひとり10G)

Castle of the King with Small medals

## 探索のアドバイス

### ちいさなメダルをメダル王に渡そう！

冒険の途中でツボやタンスなどを調べると、ちいさなメダルが手に入ることがある。このメダルは買い物には使えないが、城に住むメダル王に渡すと、渡した合計枚数に応じていろいろなごほうびがもらえるのだ(→P.316)。ある程度の枚数が集まったらここを訪れて、メダル王に渡すといいだろう。

ガーデンブルグ地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv27

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# 海鳴りのほこら

## SMALL SHRINE OF THE CRASHING WAVES

メダル王の城のすぐ北にある、海に面した洞窟。入口は海とつながっているため、船でなければ入ることができず、洞窟のなかを探索するときにもイカダを利用する。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×1 | ×0 | ✕ 回転できない |

A
B
C
D

フィールドへ（→折りこみポスター）

1F-1 馬車 △ 中断 ○

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

| | |
|---|---|
| □ 1F ちいさなメダル | □ B1F ？？？(装備品) |
| □ 1F ちいさなメダル | □ B1F ちいさなメダル |

## 要注意モンスター

### しにがみ

攻撃力がかなり高い。直接攻撃を受けたときのダメージが大きいようなら、スクルトで味方の守備力を上げたり、ニフラムで相手を消したりするといい。

B1F 馬車△ 中断○

C
D
B
1F-2 馬車△ 中断○
A

## 出現するモンスター

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | プレシオドン | 380 | 135 | 57 | ―― | P.397 |
| 101 | しにがみ | 130 | 315 | 50 | まどろみのけんを使う | P.397 |
| 102 | ガオン | 91 | 290 | 102 | 仲間を一度に複数呼ぶ | P.397 |
| 103 | はしりとかげ | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える | P.398 |
| 104 | ドラゴンライダー | 141 | 351 | 108 | 2回行動することがある | P.398 |
| 105 | マヒャドフライ | 90 | 261 | 151 | マヒャドを唱える | P.398 |
| 106 | カロン | 110 | 234 | 91 | いかずちのつえを使う | P.398 |
| 107 | フェイスボール | 130 | 225 | 186 | やけつく息や甘い息を吐く | P.399 |

ロザリーヒル地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv27

ルーラでの訪問 × リレミトの使用 ○

# 滝の流れる洞窟

## WATERFALL CAVE

その名のとおり、たくさんの滝が流れ、周囲を水に囲まれた幻想的な風景が広がる洞窟。ここには、かつて世界の海を支配していた海賊たちの財宝が眠っているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×1 | ×1 | × 回転できない |

B1F 馬車 × 中断 ×

### 水に沈んだ階段を下りるには？

洞窟の奥へ進もうにも、階段が水中にあるため、そのままでは先に進めそうにない。以前どこかで、水に沈めると周囲だけ干上がらせるという石のウワサを聞いたような……。

フィールドへ（→折りこみポスター）

残さずゲット！ アイテムチェックシート

- B2F ときのすな
- B3F ちいさなメダル
- B4F 780ゴールド
- B4F じゃしんのめん
- B5F はぐれメタルのけん

### 出現するモンスター

- 87 ミニデーモン P.394 HP•95 EXP•193 G•43 特徴•メラミを唱える
- 108 ブラッドソード P.399 HP•114 EXP•180 G•80 特徴•痛恨の一撃をくり出す
- 186 フルスネイカー P.418 HP•130 EXP•170 G•124 特徴•マホトーンを唱える
- 189 うずしおキング P.419 HP•100 EXP•180 G•84 特徴•ヒャダルコを唱える
- 190 バラクーダ P.419 HP•120 EXP•165 G•69 特徴•メラミやスクルトを唱える
- 192 ダゴン P.420 HP•300 EXP•208 G•98 特徴•2回行動する
- 193 レイギガース P.420 HP•98 EXP•221 G•100 特徴•やけつく息を吐く

B2F 馬車 × 中断 ○

B3F 馬車 × 中断 ○

B5F 馬車 × 中断 ○

B4F 馬車 × 中断 ○

ロザリーヒル地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv27

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

# ロザリーヒルの村

ROSARIEHILL VILLAGE

川の上流にひっそりとたたずむホビットの集落。最近は、ルビーの涙を流すエルフがこの村にかくまわれているというウワサが立ち、欲深い人間たちの姿もときおり見かけられる。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×1 | ×0 | 360° |

道具屋

宿屋(ひとり9G)

教会

武器屋

防具屋

Rosariehill Village

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- ふしぎなきのみ
- どくばり
- ちいさなメダル

DRAGON QUEST IV OFFICIAL GUIDE BOOK

## 人々の耳寄りなウワサ

### 夜になると窓からお姉ちゃんが顔を出すんだ！

＊「夜になると あの塔の窓から
きれいなお姉ちゃんが
顔を 出すんだ！

塔の近くにいるホビットの子供は、塔の窓辺に女性がいるのを見たという。しかし、上の階へのぼる階段はどこにも見当たらない。大人たちは誰もこの話を信じていないようだが？

### ぼく、頭を良くしてもらったんだ

＊「わんわん！ ぼく ピサロさまに
頭を良くしてもらったんだ。

塔のなかでは、ホビットや動物たちがシスターの言葉に耳を傾けている。驚くことに、この動物たちは、かつて村にいた魔族がほどこした秘法のおかげで人間の言葉が話せるらしい。

### まったく人間ってやつは商売がうまいよな

＊「この間 人間のじいさんが
やってきて この村で
店を始めたんだ。

宿屋にいるホビットがウワサしているのは、町の入口にいる老人のこと。その老人はお店のカウンターを順にまわって、教会、道具屋、武器屋、防具屋の4役をこなしているのだ。

## 探索のアドバイス

### 塔の最上階へのぼるための秘密の入口を探そう

村のなかでもひときわ目立つ、石造りの塔。これを建てたのは、かつてこの村にいた魔族らしい。その魔族が何者なのかは、ホビットの子供が見たという女性に聞けばわかるかもしれないが、問題はどうやって塔の上の階へのぼるのかということ。そういえば、イムルの村の宿屋で見た夢にも、同じような塔が出てきた気が……？ あの夢で見たのと同じことをしてみよう。

⬆塔の前にある不思議な模様の床石も気になる。何かの目印だろうか。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| キラーピアス | 7500 | 攻 +5 | — | — | — | ● | — | — | — | ● | ● |
| まどろみのけん | 8000 | 攻 +60 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| ドラゴンキラー | 15000 | 攻 +90 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 防具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのよろい | 2300 | 守 +35 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| まほうのほうい | 4400 | 守 +22 | — | — | — | — | — | ● | — | — | ● |
| ドラゴンメイル | 5200 | 守 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| てつかぶと | 1100 | 守 +16 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| てっかめん | 3500 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 道具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| においぶくろ | 150 | 魔物よせ |

### オススメの商品 キラーピアス

攻撃力こそ低いが、1回の行動で、同じ相手に2回連続で攻撃できる。ちからの高いアリーナが装備すれば効果は絶大だ。

エンドール地方
▶DUNGEON

# 王家の墓

CRYPT OF ROYAL FAMILY

目標レベル 勇者▶Lv28

ルーラでの訪問 × リレミトの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | × 回転できない |

エンドールの南西の岬に造られた、サントハイムの王族たちが眠る墓所。亡骸とともに財宝も安置されているため、入口は厳重に閉ざされ、内部も迷路のようになっている。

C（→P.238）

B1F-2 馬車× 中断○

1F 馬車△ 中断○

フィールドへ（→折りこみポスター）

## 要注意モンスター

### はぐれメタル

倒したときに大量の経験値が得られる。逃げ足がとても速いので、アリーナの会心の一撃を狙ったりどくばりで攻撃したりして、早めに倒したい（くわしくはP.457を参照）。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ B1F へんげのつえ
- □ B3F まふうじのつえ
- □ B3F ちいさなメダル

## まずはすべる床で一番奥まで行こう

B1F-1～B3Fにはすべる床があり、各階での移動ルートがある程度決まっている。1FからB1F-1へ下りたら、探索せずにもどるか、B3Fの奥まで進むしかないのだ。

⬅1Fからの階段の近くに宝箱が見えるが、すべる床があるため近づくことができない。

A (→P.238)

B1F-1 馬車 × 中断 ○

B (→P.238)

### 要注意モンスター

## ビビンバー

ときどき2回行動して、ベギラマや甘い息などで攻撃してくる。マホトーンで呪文を封じるか、ザラキで一気に倒してしまうのがオススメだ。

### 出現するモンスター

**77 しりょうのきし** P.391
HP•80 EXP•106 G•47
特徴•ベホイミを唱える

**97 はぐれメタル** P.396
HP•5 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる

**98 ハンババ** P.396
HP•90 EXP•144 G•76
特徴•マヒ攻撃を使う、火の玉を吐く

**99 ドラゴニット** P.397
HP•105 EXP•180 G•100
特徴•高熱のガスを吐く

**108 ブラッドソード** P.399
HP•114 EXP•180 G•80
特徴•痛恨の一撃をくり出す

**109 テラノバット** P.399
HP•98 EXP•187 G•74
特徴•おたけびをあげる

**110 ビビンバー** P.399
HP•100 EXP•211 G•88
特徴•ベギラマを唱える

B2F 馬車 × 中断 ○

A (→P.237)

B (→P.237)

## 回復の泉に入れば仲間が全快する

B2Fには回復の泉がある。そのなかに立つと、全員のHPとMPを完全に回復できるのだ。

⬆タダで宿屋に泊まれるようなものなので、気軽に利用しよう。

C (→P.236)

B3F 馬車 × 中断 ○

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編⑤

魔物との戦いはもちろん重要だが、ときには仲間たちと会話したり、道具の効果を試したりするのもいいだろう。

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識

### へんげのつえでさまざまな姿に変身！

へんげのつえを使うと、パーティ全員の外見を変えることができる（強さはそのまま）。ただし、どのような姿に変身するかは、使ってみなければわからない。下の例のように、魔物の姿になる場合もあるのだ。ちなみに、もとの姿にもどりたければ、効果が切れるまで歩きまわればいい。

*「ひえー！
魔物が　町の中に！
もう　おしまいだっ！

←魔物の姿で町の人に話しかけると驚かれてしまう。お店や教会も利用できないのだ。

へんげのつえで変身したときの姿

王様　あらくれ男　商人　おじさん　おばさん　老人　老婆　神父　シスター　バーテンダー　踊り子　バニーガール

スライム　ホイミスライム　おおめだま　きゅうけつこうもり　イエティ　ミニデーモン　アームライオン　ガイコツ　アンクルホーン　カメレオンマン　とうだいタイガー

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声

### トルネコ
場所▶メダル王の城

トルネコ「こんな　へんぴな土地に
住んでるのだから　町の物価には
うといはず……。

↑世界を救う旅の最中でも、商売のことは決して忘れないトルネコ。メダル王の城を訪れたときも、ごらんのとおり。

### アリーナ
場所▶王家の墓

アリーナ「そういえば　小さい頃
お母さまの　お葬式で
ここに　来たことがあったわ。

↑王家の墓に安置されているのはサントハイムの王族たち。アリーナは母親の葬儀でここを訪れたことがあったようだ。

### ミネア
場所▶フィールド

ミネア「地面の下　ひっそり静かで
まわりには　お墓がいっぱい！

↑ミネアは暗くてひっそりとした場所が大好き。サントハイムの王族が眠る墓所は、彼女にとって理想的な場所らしい。

第五章 ● 導かれし者たち

[ リバーサイド地方 ]

# モンスター分布図

## ● リバーサイド周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 87 | ミニデーモン | 95 | 193 | 43 | メラミを唱える | P.394 |
| 106 | カロン | 110 | 234 | 91 | いかずちのつえを使う | P.398 |
| 110 | ビビンバー | 100 | 211 | 88 | ベギラマを唱える | P.399 |
| 111 | 昼 ベホイミスライム | 140 | 162 | 55 | ベホイミを唱える | P.400 |
| 112 | ライノソルジャー | 142 | 245 | 68 | ルカナンやスカラを唱える | P.400 |
| 113 | 夜 ジャイアントバット | 113 | 172 | 84 | ラリホーを唱える | P.400 |
| 114 | アームライオン | 150 | 224 | 119 | 力をためる | P.400 |

## ● デスパレス周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 101 | しにがみ | 130 | 315 | 50 | まどろみの剣を使う | P.397 |
| 102 | ガオン | 91 | 290 | 102 | 仲間を一度に複数呼ぶ | P.397 |
| 103 | はしりとかげ(※1) | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える | P.398 |
| 104 | ドラゴンライダー | 141 | 351 | 108 | 2回行動することがある | P.398 |
| 116 | ライバーン | 120 | 393 | 116 | はしりとかげを呼ぶ | P.401 |
| 117 | メダパニバッタ | 90 | 261 | 99 | メダパニを唱える | P.401 |

※1……ライバーンが呼んだときにのみ出現

### 要注意モンスター

**カロン**

いかずちのつえを使ったり、倒れた魔物をザオラルで生き返らせたりする。ラリホーを唱えて眠らせるのがオススメ。

リバーサイド地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv29

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

# リバーサイドの村

RIVERSIDE VILLAGE

岩山に囲まれた大きな島の川べりにある村。川をはさんで左右の岸のそれぞれにいくつかの家が建っており、住人たちは小舟を使ってお互いの岸を行き来している。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

武器屋

宿屋(ひとり10G)

防具屋

道具屋

残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まんげつそう
- □ いのちのきのみ
- □ きんのブレスレット
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

Riverside Village

## 人々の耳寄りなウワサ

### 島の奥地には魔物たちの城があるそうです

＊「この島の奥地には
魔物たちの城が あるそうです。

墓地にいるシスターの話によれば、魔物の城の存在を確かめに行った者は、誰ひとりとしてもどらなかったらしい。もしその城へ行くなら、しっかりと準備をする必要がありそうだ。

### あたしゃ見てしまったんだよ！

＊「この川を 南に向かったところに
大きな像が 立ってるんだけど
その像が 歩くところを！

村から川をのぼっていったところに、巨大な魔神像がそびえ立っている。右の岸にいるおばさんは、この像が歩いているのを目撃したというのだが、はたして本当なのだろうか？

### その昔、人も乗り物で空を飛んでいました

＊「しかし 地獄の帝王が
その乗り物の みなもとを
うばっていったと伝えられています。

川の真ん中に浮かぶ島には詩人がいて、空を飛ぶ乗り物の伝説を聞かせてくれる。その乗り物を動かすために必要なものは、地獄の帝王によって奪われ、地の底に封じられたのだという。

## 探索のアドバイス

### 空飛ぶ乗り物の研究家に会ってみよう

右の岸の南側にある民家には、空飛ぶ乗り物を研究している学者がいる。彼の話では、その乗り物を完成させるためには、「空気よりも軽いガス」が必要なのだそうだ。そんなものが本当にあるのかはわからないが、どこかで見つけたら彼に渡してあげるといいだろう。

＊「ほほう 世界中を旅してると？
では 私が作った 空飛ぶ乗り物を
お売りしましょうか？

→はい
いいえ

⬆もし空飛ぶ乗り物が完成したらゆずってくれるらしい。ぜひ乗ってみたいものだ。

## ショップガイド

SHOP GUIDE

### 武器屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バトルアックス | 5500 | 攻 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| まどろみのけん | 8000 | 攻 +60 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| ドラゴンキラー | 15000 | 攻 +90 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 防具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| まほうのほうい | 4400 | 守 +22 | — | — | — | — | — | ● | — | — | ● |
| ドラゴンメイル | 5200 | 守 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| てつのたて | 650 | 守 +12 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● |
| ドラゴンシールド | 7100 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| てつかぶと | 1100 | 守 +16 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| てっかめん | 3500 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |

### 道具屋 営業時間【昼】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

### オススメの商品 ドラゴンキラー

お店で買えるものでは最強クラスの武器。ドラゴン系の魔物へのダメージが大きくなる。

リバーサイド地方
▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv29

ルーラでの訪問 ✕ リルミトの使用 ✕

# 魔神像

GIANT DEMON'S STATUE

**リバーサイドの村から川をのぼった先の湖畔にある、巨大な石像。その内部は迷宮のような作りになっているが、何の目的で造られたものなのかは謎に包まれている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

フィールドへ（→折りこみポスター）

外観-1 馬車 △ 中断 ✕

※小屋内は中断が「○」

A（→P.244）

フィールドへ（→折りこみポスター）

## 旅の扉は帰り道専用

この建物のなかには旅の扉がある。行き先はリバーサイド地方の北西にあるほこらだが、向こう側からこちらへ引き返してくることはできない（→P.259）。

⬆ルーラやキメラのつばさが使えないときも、ここからもどれる。

1F 馬車 × 中断 ○

A (→P.243)

B1F 馬車 × 中断 ○

要注意モンスター

## ライノソルジャー

ルカナンとスカラの両方を使いこなすやっかいな魔物。早めにマホトーンで呪文を封じてしまうか、こちらもスクルトやルカニを使って対抗したい。

2F 馬車✕ 中断○

C (→P.246)

3F-2 馬車✕ 中断○

B (→P.246)

3F-1 馬車✕ 中断○

5F 馬車 × 中断 ○

F G

6F 馬車 × 中断 ○

フィールドへ（→折りこみポスター）

レバー

フィールドへ（→折りこみポスター）

## 要注意モンスター

### ブリザードマン

　ザキやザラキでこちらの息の根を止めてくることがある。HPはそれほど多くはないので、直接攻撃で一気に倒そう。マホトラでMPを奪い取るのも効果的だ。

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 87 | ミニデーモン（昼） | P.394 | 95 | 193 | 43 | メラミを唱える |
| 101 | しにがみ | P.397 | 130 | 315 | 50 | まどろみのけんを使う |
| 103 | はしりとかげ | P.398 | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える |
| 104 | ドラゴンライダー | P.398 | 141 | 351 | 108 | 2回行動することがある |
| 105 | マヒャドフライ | P.398 | 90 | 261 | 151 | マヒャドを唱える |
| 106 | カロン | P.398 | 110 | 234 | 91 | いかずちのつえを使う |
| 107 | フェイスボール | P.399 | 130 | 225 | 186 | やけつく息や甘い息を吐く |
| 110 | ビビンバー | P.399 | 100 | 211 | 88 | ベギラマを唱える |
| 112 | ライノソルジャー | P.400 | 142 | 245 | 68 | ルカナンやスカラを唱える |
| 113 | ジャイアントバット | P.400 | 113 | 172 | 84 | ラリホーを唱える |
| 114 | アームライオン | P.400 | 150 | 224 | 119 | 力をためる |
| 115 | ブリザードマン | P.401 | 85 | 286 | 100 | ザキやザラキを唱える |
| 171 | ミミック | P.415 | 190 | 350 | 48 | メラミやザキを唱える |

B1F-1 馬車△ 中断✕

H (→P.253)
C (→P.250)
D (→P.250)
B (→P.250)
I (→P.253)
A (→P.250)
外観 馬車△ 中断✕
E (→P.251)
G (→P.252)
フィールドへ(→折りこみポスター)

## 魔物たちと話をするには？

デスパレスにいる魔物に話しかけると、いきなり襲われてしまう。彼らから情報を聞き出すには、自分たちが人間であることを隠す必要がありそうだ。

⬆どこかの王家に伝わるという不思議な杖の力を借りれば……。

2F-1 馬車 中断

D (→P.249)

C (→P.249)

B (→P.249)

1F-1 馬車 中断

A (→P.249)

## ツボの向こうに隠し通路の入口が！

タルやツボが置かれている小さな部屋には、隠し通路の入口がある。部屋の奥のツボを壊せば、壁にあいている穴から通路へ入ることができるのだ。

⬅ふたつあるツボのうち、左側のものを壊したら、その先へ進もう。

B1F-2 馬車○ 中断×

B2F 馬車△ 中断×

F（→P.252）

B1F-3 馬車△ 中断×

E（→P.249）

2F-2 馬車 中断

1F-2 馬車 中断

B1F-4 馬車 中断

F（→P.251）

G（→P.249）

## 魔物たちの密談を立ち聞きすると……

城内を探索していると、密談する魔物たちに出くわすことがある。こっそり聞いてみれば、魔物たちが何をしようとしているのかがわかるかもしれない。

⬆本館から離れたこんな場所で、何を話しているのだろうか？

## 魔物たちの会議に潜りこもう

会議室では、まもなく魔物たちの会議が行われるようだ。うまく潜りこんで、話の内容を聞きたいところだが、そのためにはやはり例の杖の力を借りて……。

＊「お前の席は　オレのうしろだ。
みなに　あいさつしたら
自分の席で　おとなしくしてろよ。

⬅正面の壇上から見てうしろ――つまり、この魔物のすぐ下の席で待てばいいのだ。

2F-3 馬車△ 中断✕

H (→P.249)

I (→P.249)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 87 | ミニデーモン | P.394 | 95 | 193 | 43 | メラミを唱える |
| 101 | しにがみ | P.397 | 130 | 315 | 50 | まどろみのけんを使う |
| 112 | ライノソルジャー | P.400 | 142 | 245 | 68 | ルカナンやスカラを唱える |
| 114 | アームライオン | P.400 | 150 | 224 | 119 | 力をためる |
| 138 | マネマネ | P.406 | 153 | 582 | 316 | モシャスを唱える |
| 171 | ミミック | P.415 | 190 | 350 | 48 | メラミやザキを唱える |

？？？

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv31

# エスタークの神殿へ通じる洞窟

## THE CAVE WHICH LEADS TO AN ESTARK SHRINE

ルーラでの訪問 ✕　リルミトの使用 ○

鉱夫たちによって迷路のように掘り進められた坑道。一番奥は、かつて地の底へ封印された神殿へとつながっており、洞窟内には神殿から流れこむ邪悪な気が充満している。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | ✕ 回転できない |

B3F 馬車 ✕ 中断 ○

アッテムト鉱山B2Fへ（→P.166）

エスターク神殿へ（→P.256）

B4F 馬車✕ 中断○

## 出現(しゅつげん)するモンスター

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 101 | しにがみ | P.397 | 130 | 315 | 50 | まどろみの剣を使う |
| 102 | ガオン | P.397 | 91 | 290 | 102 | 仲間を一度に複数呼ぶ |
| 103 | はしりとかげ（※1） | P.398 | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える |
| 104 | ドラゴンライダー | P.398 | 141 | 351 | 108 | 2回行動することがある |
| 116 | ライバーン | P.401 | 120 | 393 | 116 | はしりとかげを呼ぶ |
| 117 | メダパニバッタ | P.401 | 90 | 261 | 99 | メダパニを唱える |
| 118 | アンクルホーン | P.401 | 250 | 387 | 122 | おびえると行動が変わる |
| 119 | スライムベホマズン | P.402 | 150 | 384 | 300 | ベホマズンを唱える |

※1……ライバーンが呼(よ)んだときにのみ出現(しゅつげん)

??? ▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv32

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# エスターク神殿

ESTARK SHRINE

はるか昔に天空の神によって地の底へ封印された、地獄の帝王の居城。いまもここでは、異常な進化をとげた邪悪な魔物が復活の瞬間を待ちつづけているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

回復の泉

ほこら 馬車✕ 中断○

C（→P.258）

B（→P.258）

外観 馬車✕ 中断○

エスターク神殿へ通じる洞窟へ（→P.255）

## 宝箱の前に立ちはだかる謎の炎を消すには？

台の上に置かれた宝箱の前には、謎の炎が立ちはだかっている。この炎を消して宝箱を開けるためには、炎に永遠の命を与えたという城の主を倒すしかなさそうだ。

←ここまで厳重に守られている宝箱なら、中身はよほど重要なものにちがいない。

1F-2 馬車 × 中断 ○

D (→P.258)
A (→P.258)

1F-1～2F 馬車 × 中断 ○

A (→P.257)

3F-1 馬車× 中断×

3F-2 馬車× 中断○

B (→P.256)

D (→P.257)

C (→P.256)

## 要注意モンスター

### ガオン

残っている魔物の数が少ないときに、一度に複数の仲間を呼ぶことがある。戦闘を長引かせたくないなら、バギ系やヒャド系の呪文でまとめて倒そう。

## 残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

| | |
|---|---|
| □ 1F 2480ゴールド | □ 1F ？？？(だいじなもの) |
| □ 1F まほうのせいすい | □ 1F ちいさなメダル |
| □ 1F ちからのたね | □ 1F ちいさなメダル |
| □ 1F すばやさのたね | □ 1F (ミミック／※1) |

※1……アイテムではないがトルネコのたからのにおいで数えられる

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 85 | ベンガル | P.393 | 100 | 115 | 62 | マホトーンを唱える |
| 101 | しにがみ | P.397 | 130 | 315 | 50 | まどろみのけんを使う |
| 102 | ガオン | P.397 | 91 | 290 | 102 | 仲間を一度に複数呼ぶ |
| 103 | はしりとかげ(※2) | P.398 | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える |
| 104 | ドラゴンライダー | P.398 | 141 | 351 | 108 | 2回行動することがある |
| 116 | ライバーン | P.401 | 120 | 393 | 116 | はしりとかげを呼ぶ |
| 117 | メダパニバッタ | P.401 | 90 | 261 | 99 | メダパニを唱える |
| 118 | アンクルホーン | P.401 | 250 | 387 | 122 | おびえると行動が変わる |
| 119 | スライムベホマズン | P.402 | 150 | 384 | 300 | ベホマズンを唱える |
| 120 | ライノスキング | P.402 | 220 | 655 | 150 | 2回行動することがある |
| 171 | ミミック | P.415 | 190 | 350 | 48 | メラミやザキを唱える |

※2……ライバーンが呼んだときにのみ出現

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編⑥

世界をめぐるための移動手段は徒歩と船だけではない。各地に点在する旅の扉と、空飛ぶ気球もどんどん利用しよう。

いろいろなことを試してみよう

## 冒険の豆知識

### 旅の扉のつながり

世界各地には、旅の扉が合計6ヵ所にある。それぞれ右下の地図のようにつながっているので、必要に応じて利用しよう。なお、ミントス東の旅の扉とリバーサイド北西の旅の扉は、さいごのカギがなければ利用できない。

**エンドールの旅の扉** P.125
宿屋（ひとり8G）

**メダル王の城** P.229
宿屋（ひとり10G）

**エンドールへの旅の扉** P.125
×1

**ミントス東の旅の扉**
×2

残さずゲット！
アイテムチェックシート
□ ちいさなメダル

**リバーサイド北西の旅の扉**
×1

**魔神像南の旅の扉** P.243

↔ 旅の扉での移動ルート

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ＆A

**Q 気球を手に入れたらどこへ向かえばいいの？**

**A** 気球があれば、岩山や浅瀬に囲まれていて徒歩や船では近づけなかった場所にも行けるようになる。上画面に表示される地図を見て、まだ色のついていないところへ行ってみよう。そこではきっと新たな冒険が待っているはずだ。

上画面

←以前、商売の神様と呼ばれる人物から地図をもらったとき、岩山に囲まれた場所に×印がついたが……？

第五章●導かれし者たち

［ソレッタ地方＆ゴットサイド地方＆闇の世界］

# モンスター分布図

## ●エルフの里周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | がいこつけんし | 52 | 53 | 54 | ルカナンを唱える | P.382 |
| 61 | 夜 バンプドック | 38 | 36 | 24 | ラリホーを唱える | P.387 |
| 63 | ドードーどり（※1） | 52 | 50 | 51 | ── | P.388 |
| 54 | エビルハムスター | 35 | 43 | 18 | 仲間を呼ぶ | P.385 |
| 62 | メタルスコーピオン | 42 | 59 | 38 | 痛恨の一撃をくり出す | P.387 |
| 71 | 昼 マージマタンゴ（※2） | 43 | 45 | 30 | ヒャドやホイミを唱える | P.390 |

ソレッタ地方

ゴットサイド地方

## ●ゴットサイド周辺

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 121 | ブラックマージ | 130 | 477 | 146 | せかいじゅのはを使う | P.402 |
| 123 | オーガー | 210 | 391 | 65 | 痛恨の一撃をくり出す | P.403 |
| 125 | 夜 よるのていおう | 220 | 495 | 144 | 不思議な霧を噴き出す | P.403 |
| 122 | じごくのもんばん | 250 | 585 | 73 | メラミやマホステを唱える | P.402 |
| 124 | やつざきアニマル | 200 | 447 | 92 | 2回行動する、おたけびをあげる | P.403 |
| 126 | メタルキング | 7 | 30010 | 20 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.403 |

※1……エルフの里の北西では昼から夕方にかけてのみ出現
※2……エルフの里の北西では時間帯に関係なく出現

## 要注意モンスター ブラックマージ

魔物が倒されると、せかいじゅのはを使うことが多い。ギラ系以外の攻撃呪文などを利用して、最優先で倒したい。

### 闇の世界

### 希望のほこら周辺

| No. | モンスター | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | ベホマスライム(※3) | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |
| 89 | キラーアーマー | P.394 | 64 | 120 | 58 | ラリホーマを唱える |
| 131 | トーテムキラー | P.405 | 150 | 485 | 52 | 仲間を一度に複数呼ぶ |
| 132 | バアラック(※4) | P.405 | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ |
| 138 | マネマネ | P.406 | 153 | 582 | 316 | モシャスを唱える |
| 140 | てっきゅうまじん | P.407 | 380 | 1094 | 53 | ── |
| 145 | デビルプリンス | P.408 | 200 | 684 | 226 | メラゾーマやザキを唱える |
| 146 | ガーディアン | P.408 | 300 | 740 | 169 | 2回行動することがある |
| 147 | ライバーンロード | P.409 | 400 | 786 | 254 | バアラックを呼ぶ |
| 149 | グレートライドン | P.409 | 300 | 1678 | 20 | 激しい炎を吐く |

※3……バアラックが呼んだときにのみ出現
※4……ライバーンロードが呼んだとき、またはライバーンロードに呼ばれたバアラックが呼んだときにのみ出現

ソレッタ地方

▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv33

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ✕

# エルフの里

ELFVILLE

**天高くそびえ立つ世界樹の根元に作られた集落。人間たちに住む場所を追われたエルフをはじめ、平和を愛する一部の魔族や動物たちが寄り添うようにして静かに暮らしている。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

宿屋(ひとり5G)

防具屋

## ショップガイド

SHOP GUIDE

**防具屋** 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ちからのたて | 13000 | 守 +40 | ● | ● | ● | — | — | ● | ● | — | — |
| みずのはごろも | 15000 | 守 +43 | — | — | — | — | ● | — | — | ● | ● |

## 探索のアドバイス

### 準備を整えたら世界樹をのぼろう

耳のいいエルフたちによれば、世界樹の上で誰かの声がするらしい。くわしい話を聞いたら、様子を見るために世界樹をのぼってみよう。ただし、そのさいはエルフたちの助言どおりに、パーティを3人にしておくのを忘れずに。

ソレッタ地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv33

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# 世界樹

THE WORLD TREE YGGDRASIL

天空を支えるかのように大きく枝を広げた、聖なる樹。その枝に生い茂る葉には、傷つき倒れた者さえもよみがえらせる神秘的な力が秘められているらしい。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

A (→P.264)

B (→P.264)

1F 馬車 ✕ 中断 ○

エルフの里へ(→P.262)

## 出現するモンスター

| No. | モンスター | HP | EXP | G | 特徴 | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 103 | はしりとかげ(※1) | 114 | 270 | 81 | ベホマラーを唱える | P.398 |
| 105 | マヒャドフライ | 90 | 261 | 151 | マヒャドを唱える | P.398 |
| 117 | メダパニバッタ | 90 | 261 | 99 | メダパニを唱える | P.401 |
| 118 | アンクルホーン | 250 | 387 | 122 | おびえると行動が変わる | P.401 |
| 119 | スライムベホマズン | 150 | 384 | 300 | ベホマズンを唱える | P.402 |
| 122 | じごくのもんばん | 250 | 585 | 73 | メラミやマホステを唱える | P.402 |
| 123 | オーガー | 210 | 391 | 65 | 痛恨の一撃をくり出す | P.403 |
| 127 | グリーンドラゴン | 143 | 405 | 132 | 毒の息を吐く、仲間を呼ぶ | P.404 |
| 128 | レッドサイクロン | 80 | 403 | 128 | バギマやバギクロスを唱える | P.404 |

※1……グリーンドラゴンが呼んだときにのみ出現

要注意モンスター

## レッドサイクロン

バギマやバギクロスでパーティ全員を攻撃してくる。HPは高くないので、攻撃を集中させて早めに倒してしまおう。

### せかいじゅのはを手に入れよう

足元に生い茂っている葉っぱを調べるとせかいじゅのはが手に入る。これを使えばチカラつきた仲間をよみがえらせることができるので、ぜひ入手しておきたい。

なんと！
せかいじゅのはを　みつけた！

←せかいじゅのはが持ち物になければいつでも取れるので、使ったらまた取りにこよう。



C

4F 馬車× 中断○

5F 馬車× 中断×

残さずゲット！
アイテムチェックシート

- □ 2F～5F せかいじゅのは(※1)
- □ 2F しゅくふくのつえ
- □ 4F せかいじゅのしずく
- □ 5F ？？？(装備品)
- □ 5F ？？？(重要アイテム)

※1……ひとつも持っていなければ何回でも入手できる

ゴットサイド地方

▶TOWN

目標レベル
勇者▶Lv34

# ゴットサイドの町

## TOWN OF GOTTSIDE

外界から完全に切り離された地に存在する、信仰心あふれる者たちの町。天空に一番近い場所とも言われ、町の指導者でもある預言者は天空の神の声を聞き、人々を導いている。

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×1 | 360° |

防具屋

道具屋

教会

宿屋(ひとり10G)

Town of Gottside

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- ちいさなメダル
- ちいさなメダル

読書の記録

- 神の教え・予言・世界の神話についての本
- たくさんの辞書

## 人々の耳寄りなウワサ

### わたしは神の声を聞く者

※「おお 天空の神よ！
いったい どうしたと言うのですか？

町の祭壇にいる人物は、天空の神のお告げを聞くという預言者。しかし、あるときを境に神のお告げが聞こえなくなったらしい。何かとんでもないことが起こる前触れなのだろうか？

### 誰もが天空にゆけるとは限りません

※「たとえ 天空への塔にのぼっても
誰もが 天空にゆけるとは
限りません。

天空に一番近い町と言われるだけあって、住人たちからは天空についてのさまざまな情報が聞ける。女性の神官からは、天空にのぼるための資格について教えてもらえるのだ。

### 不思議なことに空から落っこちてきたのじゃ

※「そこで 寝ているお人は
不思議なことに
空から 落っこちてきたのじゃ。

民家では、ケガをした人を老人が手当てしている。老人の話によれば、ケガ人はなんと、空から落ちてきたのだという。不思議な姿をしているこの人物の正体はいったい……？

## 探索のアドバイス

### 町の住人たちの話に耳を傾けよう

神の声を聞き、神とともに生きるこの町の住人たちは、闇の気配が日増しに強くなっていくのを敏感に感じ取っているようだ。世界で何が起ころうとしているのか、彼らから話を聞いておこう。なお、ゴットサイドの町はこの地方にある唯一の町なので、周辺のダンジョンを冒険するときにはここを拠点にするといい。

⬆教会と宿屋が町の入口近くにそろっているので、拠点として利用しやすい。

## ショップガイド
SHOP GUIDE

### 防具屋　営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 | 装備できる人 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| てっかめん | 3500 | 守 +25 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| ドラゴンシールド | 7100 | 守 +30 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| まほうのほうい | 4400 | 守 +22 | — | — | — | — | — | ● | — | — | ● |
| ドラゴンメイル | 5200 | 守 +45 | ● | ● | ● | — | — | — | — | — | — |
| やいばのよろい | 9800 | 守 +50 | ● | ● | ● | — | — | — | ● | — | — |

### 道具屋　営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |
| においぶくろ | 150 | 魔物よせ |

### オススメの商品　やいばのよろい

直接攻撃で受けたダメージの一部を、相手に跳ね返すことがある。勇者とライアンのほかにトルネコも装備可能だ。

ゴットサイド地方

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv35

ルーラでの訪問 ✕ リルミトの使用 ✕

# つの笛のほこら

SMALL SHRINE OF THE HORN

ゴットサイド地方の東の砂漠に建つほこら。よほど重要なものが保管されているのか、建物全体が神秘的な力に包まれており、魔物はいっさい寄りつけないようだ。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 90° |

A

## リフトをうまく利用しよう

フロア間の移動は、階段のほかにリフトでも行える。リフトは奥にあるスイッチを踏めば動かすことができるが、B1Fには止まらないので注意。

⬆リフトには屋根があり、上に乗ることもできるようだ。

1F 馬車△ 中断○

ゴットサイド地方のフィールドへ
(→折りこみポスター)

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ B2F ???(だいじなもの)
- □ B3F めがみのゆびわ

DRAGON QUEST IV OFFICIAL GUIDE BOOK

※1……B2Fから1Fへは、1Fからリフトで下りてきたあとのみ移動可能

B3F 馬車△ 中断×

A（※1）

B2F 馬車△ 中断×

B1F 馬車△ 中断×

ゴットサイド地方

▶DUNGEON

# 天空への塔

## CELESTIAL TOWER

目標レベル 勇者▶Lv36

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

ゴットサイドの町の南西にあり、資格ある者のみが入ることを許されると言われる塔。フロア数が多く、昇降用のリフトで移動する場所もあるなど、内部は複雑な構造をしている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

1F 馬車 ✕ 中断 ○

ゴットサイド地方のフィールドへ
（→折りこみポスター）

2F 馬車 ✕ 中断 ○

A
（→P.272）

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- 3F ふしぎなボレロ
- 4F ドラゴンシールド
- 6F せかいじゅのしずく
- 7F ちからのたね
- 7F ちいさなメダル
- 8F ちいさなメダル
- 10F メガザルのうでわ

4F-1 馬車 × 中断 ○

3F-1 馬車 × 中断 ○

B (→P.273)

3F外観(東)～4F外観 馬車 × 中断 ×

4F-2 馬車 ✕ 中断 ○

3F-2 馬車 ✕ 中断 ○

(→P.270) A

3F外観(西) 馬車 ✕ 中断 ✕

(※1)

### 要注意モンスター

## トーテムキラー

仲間を呼ぶことが多く、戦闘が長引きやすい。ザキ系以外の攻撃呪文は何でも効くので、イオ系などで一気に倒そう。

※1……3F外観(西)から6F外観へは、6F外観からリフトで下りてきたあとのみ移動可能

6F 馬車× 中断○

C（→P.274）

6F外観 馬車× 中断×

B（→P.271）

5F 馬車× 中断○

8F-1 馬車 ✕ 中断 ✕

E

F (→P.277)

D

8～9F外観 馬車 ✕ 中断 ✕

C (→P.273)

G (→P.276)

7F 馬車 × 中断 ○

9F-1 馬車 × 中断 ○

E

D

8F-2～9F-2 馬車 × 中断 ×

要注意モンスター

## しにがみきぞく

ザラキを唱えて、パーティ全員の息の根を止めようとしてくる。マホトーンなどを使い、呪文を封じてしまおう。

10F 馬車 ✕ 中断 ○
G (→P.275)
11F 馬車 ✕ 中断 ○

天空城へ(→P.278)

F (→P.274)

10〜11F外観 馬車✕ 中断✕

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | P.372 | 8 | 1 | 2 | ── |
| 60 | さまようたましい(※1) | P.387 | 40 | 20 | 28 | はじけとぶ、まごまごする |
| 83 | ベホマスライム(※2) | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |
| 97 | はぐれメタル | P.396 | 5 | 10050 | 10 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 120 | ライノスキング | P.402 | 220 | 655 | 150 | 2回行動することがある |
| 124 | やつざきアニマル | P.403 | 200 | 447 | 92 | 2回行動する、おたけびをあげる |
| 125 | よるのていおう(夜) | P.403 | 220 | 495 | 144 | 不思議な霧を噴き出す |
| 126 | メタルキング | P.403 | 7 | 30010 | 20 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 129 | しにがみきぞく | P.404 | 146 | 543 | 139 | ザラキを唱える、仲間を呼ぶ |
| 130 | スモールグール | P.404 | 134 | 448 | 63 | 攻撃を受けると分裂する |
| 131 | トーテムキラー | P.405 | 150 | 485 | 52 | 仲間を一度に複数呼ぶ |
| 132 | バアラック | P.405 | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ |
| 133 | ピットバイパー | P.405 | 200 | 563 | 95 | マヒ攻撃を使う |
| 134 | フェアリードラゴン | P.405 | 123 | 615 | 390 | 甘い息を吐く、メダパニを唱える |
| 135 | ブルデビル | P.406 | 250 | 670 | 205 | マヒャドやザオリクを唱える |
| 136 | フレイムドック | P.406 | 165 | 515 | 205 | 高熱のガスを吐く |
| 137 | ベルザブル | P.406 | 250 | 570 | 123 | メガザルを唱える |
| 143 | ビースト | P.408 | 178 | 480 | 81 | 痛恨の一撃をくり出す |

※1……しにがみきぞくが呼んだときにのみ出現
※2……バアラックが呼んだときにのみ出現

？？？

▶CASTLE

目標レベル 勇者▶Lv36

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

# 天空城

CELESTIAL CASTLE

大空に浮かぶ雲の上に建ち、天空人やエルフが静かに暮らす白亜の城。この城の主は、しばしば天空の神とも称され、太古より地上の世界を見守っているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 90° |

残さずゲット!
## アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ せかいじゅのしずく(※1)
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

### 読書の記録

- □ 天空人の日記
- □ 戦いの歴史(※2)
- □ 進化の秘法(※2)
- □ ドラゴン育成日誌

※1……ひとつも持っていなければ何回でも入手できる
※2……図書館で天空人に読んでもらう

Celestial Castle

## 人々の耳寄りなウワサ

### どんなときでも忘れたことはありません

*「もし 今のソフィアを見れば きっと 涙にくれるでしょう。 うっうっ……。

城の居住区にいる天空人の女性からは、地上に落ちて木こりの若者と恋をした天空人の娘の話が聞ける。話し終えたときに思わず涙ぐむこの女性は、もしかすると……？

### そこにいるふたりに読んでもらうといい

*「ここにある本の中には そなたらに 読めぬものもあるだろう。

城の図書館には、たくさんの本が置かれている。ただし、天空人の言葉で書かれていて読めないものが多いので、近くにいる天空人に遠慮なく声をかけて読んでもらおう。

### きゃ、あなたたち人間ね

*「きゃ あなたたち 人間ね。 リース 口をきいちゃだめよ！

人間にとても強い警戒心を持っているエルフたちは、こちらが話しかけても相手にしてくれない。そういえば、このエルフが口走った名前は、以前にもどこかの塔で聞いた気がするが？

## ここに注目！ てんくうのつるぎがパワーアップ！

伝説の武具のひとつ、てんくうのつるぎは、あることをきっかけに大きくパワーアップする。具体的には、攻撃力が大幅に上がるほか、戦闘中に道具として使ったときに、いてつくはどうの効果(→P.72)が発揮されるようになるのだ。

ソロは てんくうのつるぎを ふりかざした！
まぶしい光が だいまどうをてらす！

⬅魔物がスカラ系の呪文で守備力を上げたときなどには、強化されたてんくうのつるぎの能力が役に立つ。

## 探索のアドバイス

### 城に入ることができるのは その資格を持つ者だけ

天空城は、本来ならばふつうの人間が立ち入ることは許されない。馬車の外のメンバーが資格を持たない者だけのときに城へ入ろうとすると、追い返されてしまうので注意。

無事になかへ入れてもらえたら、城の主や城内にいる人とひととおり話をしておこう。なかには、勇者たちに協力してくれる人物がいるかもしれない。

⬆資格を持つ者が、その証となるものをすべてそろえていれば城内に入れる。

⬆やるべきことを終えて闇の世界へ向かうときは、雲にあいた穴から飛び降りよう。

ゴットサイド地方

▶DUNGEON

# 闇の洞窟

CAVE OF DARKNESS

目標レベル 勇者▶Lv38

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

周囲を岩山に囲まれた、人を寄せつけぬ場所に口を開けている洞窟。とてつもなく深いこの迷宮を抜けた先には、光差すことのない世界が広がっているという。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×2 | ×0 | × 回転できない |

B1F-4 馬車 ○ 中断 ○

B (→P.283)

A (→P.282)

## 要注意モンスター

### だいまどう

豊富なHPを持ち、数々の強力な呪文をあやつる。最初のターンにマホトーンとルカニを使ってから、総攻撃を仕掛けよう。

B1F-3 馬車 ○ 中断 ○

B1F-2 馬車 ○ 中断 ○

B1F-1 馬車 ○ 中断 ○

ゴットサイド地方のフィールドへ
(→折りこみポスター)

## 要注意モンスター

### ベルザブル

メガザルを唱え、自分の命と引きかえに、倒れた魔物をよみがえらせる。ほかの魔物と一緒に現れたら、優先的に倒したい。

## 残さずゲット!
## アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

| | | |
|---|---|---|
| B1F ひかりのドレス | B3F ちからのたね | B3F (ミミック/※1) |
| B2F まじんのよろい | B3F すばやさのたね | B4F みずのはごろも |
| B2F ちいさなメダル | B3F いのちのきのみ | B4F ごうけつのうでわ |
| B3F 3280ゴールド | B3F ほほえみのつえ | B5F ふしぎなきのみ |

※1……アイテムではないがトルネコのたからのにおいで数えられる

B2F-1 馬車 ○ 中断 ○

A (→P.280)

C (→P.284)

B3F-1 馬車 ○ 中断 ○

B2F-2 馬車○ 中断○

B (→P.280)

D (→P.284)

B3F-2 馬車○ 中断○

B4F 馬車○ 中断×

D (→P.283)

C (→P.282)

B5F 馬車○ 中断○

B6F 馬車○ 中断○

架け橋の塔へ(→P.286)

## 要注意モンスター

### フェアリードラゴン

甘い息やメダパニといった、状態変化を引き起こす攻撃を多用する。覚えているなら、イオナズンで一掃するといい。

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | 参照 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | ベホマスライム(※1) | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える | P.393 |
| 130 | スモールグール | 134 | 448 | 63 | 攻撃を受けると分裂する | P.404 |
| 132 | バアラック | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ | P.405 |
| 134 | フェアリードラゴン | 123 | 615 | 390 | 甘い息を吐く、メダパニを唱える | P.405 |
| 135 | ブルデビル | 250 | 670 | 205 | マヒャドやザオリクを唱える | P.406 |
| 137 | ベルザブル | 250 | 570 | 123 | メガザルを唱える | P.406 |
| 141 | レッドドラゴン | 167 | 603 | 215 | バギクロスやマヌーサを唱える | P.407 |
| 142 | ビッグスロース | 250 | 589 | 99 | 本気を出すと強力な呪文を唱える | P.407 |
| 144 | だいまどう | 900 | 1232 | 112 | メラゾーマやイオナズンを唱える | P.408 |
| 148 | デーモンスピリット | 180 | 586 | 247 | 不思議な霧を噴き出す | P.409 |
| 150 | おにこんぼう | 330 | 1023 | 137 | 痛恨の一撃をくり出す | P.409 |
| 171 | ミミック | 190 | 350 | 48 | メラミやザキを唱える | P.415 |

※1……バアラックが呼んだときにのみ出現

闇の世界

▶DUNGEON

# 架け橋の塔

BRIDGE TOWER

目標レベル 勇者▶Lv39

ルーラでの訪問 × リレミトの使用 ○

闇の洞窟と闇の世界とを、屋上のつり橋によってつないでいる塔。建造されてから長い時間が経つのか、柱はくずれ床には穴が開き、なかば壊れかかっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×1 | ×0 | 360° |

闇の洞窟へ(→P.285)

外観 馬車○ 中断○

A

闇の世界のフィールドへ(→折りこみポスター)

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | HP | EXP | G | 特徴 | ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スライム | 8 | 1 | 2 | ── | P.372 |
| 83 | ベホマスライム(※1) | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える | P.393 |
| 97 | はぐれメタル | 5 | 10050 | 10 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.396 |
| 126 | メタルキング | 7 | 30010 | 20 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる | P.403 |
| 132 | バアラック | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ | P.405 |
| 135 | ブルデビル | 250 | 670 | 205 | マヒャドやザオリクを唱える | P.406 |
| 141 | レッドドラゴン | 167 | 603 | 215 | バギクロスやマヌーサを唱える | P.407 |
| 142 | ビッグスロース | 250 | 589 | 99 | 本気を出すと強力な呪文を唱える | P.407 |
| 148 | デーモンスピリット | 180 | 586 | 247 | 不思議な霧を噴き出す | P.409 |

※1……バアラックが呼んだときにのみ出現

A

3F 馬車○ 中断○

2F 馬車○ 中断○

1F 馬車○ 中断○

残さずゲット！
アイテムチェックシート

- □ 3F ミラーシールド
- □ 3F いのちのきのみ

闇の世界
▶TOWN

目標レベル 勇者▶Lv39

# 希望のほこら

SHRINE OF HOPE

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

**日の光も届かぬ地の底にひっそりと建つ小さなほこら。邪悪な空気に支配された闇の世界のなかで、このほこらの内部だけは神聖なる空気が漂っている。**

## 人々の耳寄りなウワサ

### あなたが来るのをここで待っていました

*「ここは 希望のほこら。
ソフィアよ。あなたが来るのを
ここで 待っていました。

一見、ほこらには誰もいないように思えるが、奥に行くと女性が現れ、これから進むべき道を教えてくれる。この世界の中心に建つ城へ入るためには、先にやるべきことがあるようだ。

## 探索のアドバイス

### 戦いで傷ついた身体をこのほこらで癒そう

ほこらにいる女性に話しかければ、助言がもらえるほか、仲間のHPとMPが完全に回復する。さらに冒険の書への記録も行えるので、こまめに立ち寄りたい。ただし、ここで記録しても、冒険の再開はエンドール城下町の教会からとなる。

闇の世界
▶DUNGEON

目標レベル
勇者▶Lv40

ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕

# 結界のほこら

SHRINE OF SHIELD

**闇の世界の中央にある結界を取り囲むようにして建っているほこら。全部で4つあるほこらにはそれぞれ番人がおり、何か重要なものを守っているようだ。**

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 360° |

結界のほこら(北西)
結界のほこら(北東)
結界のほこら(南西)
結界のほこら(南東)

残さずゲット!
アイテムチェックシート
□ ゾンビメイル

## 石像には触れずに進もう

結界のほこら(南西)には、こちらの動作を鏡に映したような動きをする石像がいる。この石像に触れるとフロアの外へ追い出されてしまうので、うまくかわそう。

⬅石像を柱に引っかければ、こちらが通れるくらいのスキマができるかも……?

闇の世界

▶DUNGEON

目標レベル 勇者▶Lv40

ルーラでの訪問 ✕ リレミトの使用 ○

# デスキャッスル

DEATH CASTLE

魔族の王が拠点とする、闇の世界の中心にそびえ立つ城。四方のほこらから城を包みこむように強力な結界が張られており、誰も進入することができない状態になっている。

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×0 | 90° |

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- 外観 けんじゃのいし
- 1F ちいさなメダル
- 4F せかいじゅのは
- 4F いかずちのつえ

Death Castle

## 土偶に触れると魔物との戦いに

1F-1にいる3体の土偶は、こちらの動きに合わせて、さまざまな方向に移動する。これに触れると、どぐうせんしとの戦闘になるので、注意して歩こう。

⬆壁沿いを移動すれば、土偶にぶつかることはめったにない。

1F-2 馬車△ 中断○

1F-1 馬車△ 中断✕

A

B (→P.290)

(→P.290) H

(→P.290) E

3F-1 馬車 △ 中断 ✕

(→P.290) D

(→P.290) C

3F-3 馬車 △ 中断 ✕

K (→P.294)

(→P.290) I

4F-3 馬車 △ 中断 ○

G (→P.290)

J (→P.290)

3F-2 馬車△ 中断○

4F-2 馬車△ 中断○

4F-1 馬車△ 中断×

F（→P.290）

## 出現するモンスター

| No. | 名前 | ページ | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | ベホマスライム（※1） | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |
| 130 | スモールグール | P.404 | 134 | 448 | 63 | 攻撃を受けると分裂する |
| 131 | トーテムキラー | P.405 | 150 | 485 | 52 | 仲間を一度に複数呼ぶ |
| 132 | バアラック（※2） | P.405 | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ |
| 138 | マネマネ | P.406 | 153 | 582 | 316 | モシャスを唱える |
| 139 | どぐうせんし | P.407 | 400 | 693 | 15 | ザラキやラリホーマを唱える |
| 140 | てっきゅうまじん | P.407 | 380 | 1094 | 53 | ―― |
| 144 | だいまどう | P.408 | 900 | 1232 | 112 | メラゾーマやイオナズンを唱える |
| 145 | デビルプリンス | P.408 | 200 | 684 | 226 | メラゾーマやザキを唱える |
| 146 | ガーディアン | P.408 | 300 | 740 | 169 | 2回行動することがある |
| 147 | ライバーンロード | P.409 | 400 | 786 | 254 | バアラックを呼ぶ |
| 149 | グレートライドン | P.409 | 300 | 1678 | 20 | 激しい炎を吐く |

※1……バアラックが呼んだときにのみ出現
※2……ライバーンロードが呼んだとき、またはライバーンロードに呼ばれたバアラックが呼んだときにのみ出現

5F-1 馬車△ 中断○

L (→P.290)

???へ

K (→P.292)

5F-2 馬車△ 中断○

M (→P.290)

### 要注意モンスター

## ガーディアン

直接攻撃と、こごえる吹雪または甘い息による2回攻撃が強力。ヒャド系以外の攻撃呪文を中心に使って攻めよう。

# 冒険をもっと楽しもう！

## 第五章　導かれし者たち編⑦

だいごしょう みちびかれしものたちへん

**究極の進化をとげた魔族との最終決戦の前に、やり残したことはないか、もう一度確認しておきたい。**

冒険者たちに贈るヒント集

## お役立ちQ&A

おやくだちキューアンドエー

### Q けんじゃのいしはどこにあるの？

A 戦闘中に使うと、馬車の外にいるメンバー全員のHPをある程度回復できるけんじゃのいしは、最終決戦の前にぜひとも手に入れておきたいところ。ふつうに歩きまわっているだけでは見つからないので、デスキャッスルのいろいろな場所を調べてみよう。

←ときには、周囲にあるものを調べたり押したりしてみることも必要だ。

### Q 希望のほこらの女性が言う道具が見つかりません

A デスキャッスルを通り抜けると、馬車がいなくなっている。しかし、希望のほこらの女性が教えてくれる道具さえあれば、馬車を自分たちの近くへ呼び寄せることができるのだ。その道具のありかは、天空城のある人物が知っているので、話を聞きに行ってみるといい。

←デスキャッスルを抜けたところでその道具を使えば、全員が勢ぞろいする。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

## 旅の仲間の話し声

たびのなかまのはなしごえ

### トルネコ

場所▶エルフの里

トルネコ「きつねが しゃべったあ！
も もしゃ 私たちは
また きつねに 化かされて！？

↑人間の言葉をしゃべるきつねを目の前にして驚くトルネコ。こんなにあわてるのは、以前、大変な目に遭ったから？

### クリフト

場所▶エルフの里

クリフト「……でも こんな高い木の
てっぺんで 困らなくたって
いいじゃないですか！ わーんっ。

↑困っている人がいれば放っておけないクリフトだが、よりにもよって……。高いところが苦手なクリフトの心の叫び。

### アリーナ

場所▶闇の世界

アリーナ「わたしとしては 一対一で
デスピサロと 勝負したいんだけど
さすがに それは わがままよね。

↑いつでも自信満々のアリーナは、最終決戦を前にしてもこのセリフ。おともののふたりの苦労が絶えないのもわかる。

ドラゴンクエストIV ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 3

## 勇者の性別によって何が変わる？

冒険を最初からはじめるときは、勇者の性別を選ぶことになる。男性と女性のどちらを選んでも冒険の流れ自体は変わらないが、性別によって右記のようなちがいがあるので覚えておこう。

かわのドレス
ソフィア
しゅび力 78 57
ソフィア 6340G

←かわのドレスをはじめとする女性用の防具は、勇者の性別が女性なら装備できる。

**勇者の性別によって変わる要素**

- 装備できる防具と装飾品の種類(→P.9)
- 作戦の名前(→P.54)
- 山奥の村にいる特定の人物との会話
- 部屋にある鏡を調べたときの反応(→P.28)
- 一部の称号の名前(→P.319)

## 第三章で魔物が落とすものはほかの章とちがう

第三章では、物語を進めていくうえで、かなりの額のお金を貯めなければならない。そんな主人公のトルネコにとってありがたいことに、第三章で現れる魔物はほかの章とちがい、倒したときに、高値で売れるものを高い確率で落とす。魔物が落とした道具を集めて、お店で売るなどすれば、所持金を一気に増やすことができるのだ。

スライムは 宝箱を おとしていった！

なんと はがねのつるぎを みつけた！

⬆➡通常はやくそうしか持っていないスライムが、はがねのつるぎを落とすことも。

**第三章で魔物が落とすことがある道具**

| 落とす確率 | 落とす道具 | トルネコが装備できるか | 売値(G) |
|---|---|---|---|
| 高い | はがねのつるぎ | × | 1500 |
| | てつのよろい | × | 900 |
| 低い | こんぼう | ○ | 22 |
| | どうのつるぎ | ○ | 75 |
| | たびびとのふく | ○ | 52 |
| | かわのよろい | ○ | 135 |
| | かわのたて | ○ | 67 |
| | うろこのたて | ○ | 135 |
| | かわのぼうし | ○ | 48 |
| | きのぼうし | ○ | 90 |
| | やくそう | — | 6 |
| | キメラのつばさ | — | 18 |
| とても低い | くさりがま | ○ | 412 |
| | てつのやり | ○ | 660 |
| | くさりかたびら | ○ | 262 |
| | どくけしそう | — | 7 |

※はがねのつるぎとてつのよろいは、トルネコのレベルが上がるほどさらに落としやすくなる

# Chapter 4

## 寄り道ガイド

よりみち
ガイド

寄り道ガイド 1 よりみちガイド

# 移民の町 いみんのまち

*immigrant town*

移民の町とは、ホフマンが砂漠に作った新しい町のこと。最初は小さな集落だが、すれちがい通信を利用して住民を増やせば、立派な町へと発展していくのだ。

## 目的 移民を集めて砂漠に作られた町を発展させよう

第五章以降でまほうのカギを入手したあとは、砂漠のバザーがあった場所に新しい町が作られる(下の地図を参照)。ここは移民が集まる町で、ほかの町とちがって、すれちがい通信をすることで住民の数が増え、それに合わせて町も大きくなっていく。町の大きさには、「町レベル1～5」の5段階があり、町レベルが上がると、利用できる施設やお店の品ぞろえ、入手できる道具などが変わるのだ(→P.302)。また、町レベルが上がるたびに、新たに3～5人の住民が自然に増える。

**移民の町が作られる場所**

**移民の町が発展する流れ**

⬅作られたばかりの移民の町にあるのは、道具屋と1軒の民家だけ。住民も4人しかいない。



➡すれちがい通信をすると、住民が増える。新しくやってきた住民に話しかけてみよう。

⬅住民が一定の人数に達するごとに建物が増え、移民の町が少しずつ大きくなっていく。

## 移民の町を作りはじめる方法

移民の町を訪れても、すぐにすれちがい通信ができるわけではない。まずはホフマンに話を聞き、新天地を求めている旅人に会いに行って、移民の町のことを教えてあげよう。すると、最初の住民が町にやってくる。あとは、ホフマンの家で町の名前を決めてすれちがい大使を任命すれば(→P.300)、移民の町作りがスタートするのだ。



⬅最初の住民がやってきたら、ひとまず彼らの話を聞いてから、ホフマンの家へ行こう。

## しくみ　ホフマンの家ですれちがい通信をすると住民が増える

移民の町の住民を増やすには、ホフマンに話しかけて「すれちがい通信」を選べばいい（通信のやりかたはP.300を参照）。通信が終わると、お互いのすれちがい大使が相手の町の住民に加わるのだ（もとの町からいなくなったりはしない）。なお、ホフマンの家では、すれちがい通信をはじめとした、以下のような4種類のことができる。

←ホフマンの家は移民の町のすぐ隣にある。町を発展させるために何度も訪れよう。

### ホフマンの家で選べるコマンド

#### すれちがい通信

冒険の書に記録してゲームを中断し、すれちがい通信をはじめる。通信中に、同じように本作の「すれちがい通信」をしているDSが近くを通ると、相手のすれちがい大使がやってきて町の住民になる。

#### 大使をへんこう

すれちがい大使を新しく任命し直す。大使は名前、年齢、とくぎなどを決められる。

#### 町を出る住民をさがす

住民のなかから、町を出ていってもらう人を選ぶ。出ていってもらえるのは、すれちがい通信によって住みはじめた人だけで、それ以外の条件でやってきた住民は選ぶことができない。

ホフマン「では　すくえにさんに
町を出るように　伝えておきます。

←町から出ていってもらって住民の人数が減っても、町レベルが下がることはない。

#### 町の住民いちらん

住民の一覧が下画面に表示され、そこでカーソルを合わせた人の情報を上画面で見ることができる（情報の見かたは下記を参照）。すれちがい通信でやってきた住民の場合、「せいべつ」「ねんれい」「とくぎ」の項目は、通信前にすれちがい大使だったときのものと同じだ。なお、住民の性別やとくぎなどによって、町の発展のしかたが変わったりはしない。

### 住民の情報の見かた

上画面

すくえに
せいべつ　：おとこ
ねんれい　：10代
とくぎ　：ふしぎなおどり
おくり主　：ソフィア
しゅっしん　：ソフィアタウン

町の住民いちらん　じょうほう
すくえに　ビル
ロッコ　ナナ
カエル

下画面

- **せいべつ**……おとこ、おんな、???の3種類。
- **ねんれい**……10代～80代の8種類。
- **とくぎ**……全部で64種類ある（→P.301）。
- **おくり主**……この住民を送ってきた人の名前。すれちがい通信でやってきた住民にのみ表示される。
- **しゅっしん**……この住民の出身地。もしくは、通信相手の町の名前。

## column　別の町にいる人を移民の町の住民にできる

住民を増やすには、すれちがい通信をするか町レベルを上げればいいが、ほかにも方法はある。移民の町で住民と話すと、別の町などにいる人の話を聞ける場合があり、その人に会って移民の町のことを教えれば、新たな住民になってくれるのだ。そうした人がやってきた場合でも、町レベルが上がっていくので、話を聞いたら探してみよう。

ロッコ「どこか　見知らぬ町で
人生をやりなおしたい男が
バトランド城下町の教会にいたとか……。

←別の町などにいる人の話は、物語が特定の時期まで進んでいれば、聞くことができる。

## すれちがい大使の任命

移民の町を発展させるためには、すれちがい大使を任命する必要がある。任命するときに決める要素は、右記の6種類。これらは、町の発展のしかたなどには影響しないので、自分の好きなように決めてかまわない。ちなみに、ホフマンに話しかけて「大使をへんこう」を選べば、新しいすれちがい大使をいつでも任命し直すことができる。

⬅すれちがい大使は、別世界の人との交流を行う専門家。任命するまでは、すれちがい通信はできない。

➡任命したすれちがい大使はホフマンの家の奥にいて、話しかけるとメッセージを入力し直すことができる。

### すれちがい大使を任命するときに決めること

- **大使になる人の外見**
  最初は12種類だけだが、町レベルが上がると、選べる外見が追加されていく(右ページを参照)。また、すれちがい通信ですれちがい大使がやってくると、その大使と同じ外見も選べるようになる。
- **なまえ**
  ひらがなかカタカナの1〜4文字で入力する。
- **せいべつ**
  外見とは関係なく、おとこ、おんな、？？？の3種類から選べる。
- **ねんれい**
  10代、20代、30代、40代、50代、60代、70代、80代のなかから好きな年代を選べる。
- **とくぎ**
  右ページにある64種類のなかから、好きなものをひとつ選べる。
- **メッセージ**
  ひらがなかカタカナの1〜45文字で入力する。ホフマンの家や、すれちがい通信をして住み着いた移民の町で話しかけられると、これをしゃべる。

## すれちがい通信のやりかた

「すれちがい通信」を選ぶと、冒険の書に記録をしたのち、ゲームが中断されて通信がはじまる。すれちがい通信が終了するまでの流れは、下の写真のとおり。また、右記のようなルールもあるので覚えておこう。なお、同じ相手と通信をしても住民は増えないが、相手のすれちがい大使が変更されていた場合は、以前にやってきた住民と入れかわる形で、新しい大使が町の住民になる。

### すれちがい通信のルール

- すれちがい通信で増える住民は1回につきひとり
- すれちがい通信ですれちがい大使を送っても、自分の大使はいなくならない
- 同じ相手と何度もすれちがい通信はできるが、住民が入れかわるだけで人数は増えない
- すれちがい通信でやってきた住民が24人いるあいだは、すれちがい通信ができない

❶ すれちがい通信をはじめる

⬆ホフマンの家で「すれちがい通信」を選び、冒険の書に記録して通信を開始。

❷ 通信状態のDSとすれちがう

⬆相手の移民の町からすれちがい大使がやってきて、自動的に通信が終了する。

❸ 移民の町の住民が増える

⬆送られてきたすれちがい大使が町に住みはじめて、住民がひとり増える。

## すれちがい大使に任命できるキャラクター

### 町レベル1以上

男
女
おじさん
おばさん
老人
老婆
男の子
女の子
商人
神父
シスター
戦士

### 町レベル2以上

スライム
あらくれ男
詩人
バニーガール
バーテン
兵士
衛兵
囚人

### 町レベル3以上

武闘家
踊り子
旅の商人
砂漠の侍女
ホイミスライム
ホビット(おじさん)
ホビット(男)
ホビット(女)
ホビット(子ども)
女戦士

### 町レベル4以上

学者
メイド
姫
魔法使い(男)
魔法使い(女)
ガイコツ
魔物①
魔物②
魔物③
貴婦人

さらに町レベルが上がると……？

## すれちがい大使のとくぎ

- ジョギング
- たべあるき
- スタンプラリー
- おんせんめぐり
- ガーデニング
- にちようだいく
- すいじせんたく
- はやぐい
- どうくつたんけん
- メタルハント
- ツボわり
- タルこわし
- メダルあつめ
- タロットうらない
- たからさがし
- ふくびき
- みずぎウォッチ
- ひとりカラオケ
- みやびなもうそう
- ひとりハイキング
- クルージング
- アロマテラピー
- ネイルアート
- しゃこうダンス
- ボランティア
- ストリートダンス
- せんせいじゅつ
- てんきよほう
- ジャグリング
- におい ソムリエ
- カリスマバーテン
- こいどろぼう
- まくらなげ
- さんてんとうりつ
- さっきょく
- デッサン
- プログラム
- しっぴつ
- ひとりしばい
- こわいおはなし
- ボンバーヘッド
- ねごと
- ほめごろし
- じゅんれいのたび
- ムダづかい
- ざいテク
- ダイエット
- いっぱつギャグ
- なわとび
- いちりんしゃ
- ふしぎなおどり
- めいそう
- きんぎょすくい
- ヨーヨー
- コスプレ
- ゆうしゃのつかい
- どくしょ
- がっきえんそう
- きってあつめ
- アートかんしょう
- けいたいもしゃ
- にがおえ
- ぱふぱふ
- つうしん

## 町の発展　町が大きくなると施設も増えていく

移民の町は、すれちがい通信でやってきた住民が特定の人数になると、発展して施設が増えていく。タルなどに隠されている道具は、つぎのレベルに上がると取れなくなるため、忘れずに入手しておこう。なお、ここでは町レベル1～4について紹介しているが、町レベル5になると町が大きく変化するので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

この人に
ソフィアタウン　のことを
教えてあげますか？
はい
いいえ

←すれちがい通信をせずに、別の町などにいる特定の人を住民に加えるだけでも、町レベルを上げられる。

### 町レベル 1

このレベルに発展するために必要なすれちがい通信による住民の人数　—

まだ住民の人数が少なく、道具屋と1軒の民家があるだけで、池のまわりは空き地のまま。道具屋に並んでいる商品も、ありふれたものばかりだ。

**道具屋** 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |

**残さずゲット！ アイテムチェックシート**

- □ うさぎのしっぽ
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

**自然に増える住民**

ビル　ロッコ　ナナ　カエル

### 町レベル 2

このレベルに発展するために必要なすれちがい通信による住民の人数　5人

町の入口の近くに立派な宿屋ができたほか、民家も1軒増えている。囚人風の男が教会を作っているが、完成にはもうしばらくかかるらしい。

**道具屋** 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| においぶくろ | 150 | 魔物寄せ |

**宿屋**

ひとり4G

**残さずゲット！ アイテムチェックシート**

- □ どくけしそう
- □ まもりのたね
- □ ヘアバンド
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

**自然に増える住民**

マディ　ふうらいぼう　ガライ　ボビー

※アイテムチェックシートの見かたはP.86を参照

## 町レベル 3

| このレベルに発展するために必要なすれちがい通信による住民の人数 | 9人 |
|---|---|

教会や新しい道具屋が増え、さらに迎賓館の建設もはじまって、町のなかはかなりにぎやかだ。なお、ここの教会では冒険の書に記録できない。

### 道具屋❶ 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |
| においぶくろ | 150 | 魔物寄せ |

### 道具屋❷ 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| うさぎのしっぽ | 230 | 運 +8 |
| きんのブレスレット | 350 | 守 +5 |
| ほしのかけら | 500 | 混乱を解く |

### 宿屋

ひとり5G

### 自然に増える住民

ジノリ、ドン・モハメ、ソクラス、カーラ

### 残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 73G
- □ キメラのつばさ
- □ まほうのせいすい
- □ ちからのたね
- □ いのちのきのみ
- □ ふしぎなきのみ
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

## 町レベル 4

| このレベルに発展するために必要なすれちがい通信による住民の人数 | 13人 |
|---|---|

地面に芝が敷きつめられ、大きな建物がいくつも並ぶ立派な町に。道具屋や新たにオープンした防具屋には、貴重な装備品が売られている。

### 防具屋 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| てつのよろい | 1200 | 守 +30 |
| スパンコールドレス | 2000 | 守 +40 |
| みずのはごろも | 15000 | 守 +43 |
| ちからのたて | 13000 | 守 +40 |
| てっかめん | 3500 | 守 +25 |

### 道具屋❶ 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| やくそう | 8 | HP回復 |
| どくけしそう | 10 | 毒を解く |
| せいすい | 20 | 魔物よけ |
| キメラのつばさ | 25 | 町へ移動 |
| まんげつそう | 30 | マヒを解く |
| においぶくろ | 150 | 魔物寄せ |

### 道具屋❷ 営業時間【昼&夜】

| アイテム名 | 値段(G) | 効果 |
|---|---|---|
| うさぎのしっぽ | 230 | 運 +8 |
| きんのブレスレット | 350 | 守 +5 |
| しっぷうのバンダナ | 650 | すばやさ+15 |
| ちからのゆびわ | 880 | ちから+8 |
| メガザルのうでわ | 10000 | 守 +15 |

### 宿屋

ひとり10G

### 残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ 370G
- □ おべんとう
- □ かしこさのたね
- □ ふしぎなきのみ
- □ うまのふん
- □ ほのおのツメ
- □ けがわのコート
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

### 自然に増える住民

ベホイミン、ジョンソン、デイジー、オロジス、エド

さらに町が発展すると……?

寄り道ガイド 2 よりみちガイド

# カジノ

Casino

カジノでは、持っているコインを賭けてギャンブルを楽しむことができる。一攫千金の大当たりを狙って、手に汗をにぎる勝負に挑んでみよう。

## 目的 3種類のゲームで遊んでコインを増やそう

エンドール城下町にはカジノがあり、右記の時期にオープンしている。遊べるゲームは、スロットマシーン、ポーカー、モンスター格闘場の3種類。どのゲームも、賭けるためのコインが必要となるので、コイン売り場で購入しよう。ただし、購入したコインはゴールドにもどせないため、買いすぎには注意。ゲームに勝ってコインの枚数が増えれば、カジノ内にある交換所でさまざまな道具と交換してもらえるのだ。

←カジノへ行くには、エンドール城下町の宿屋で、地下へとつづく階段を下りればいい。

はい
いいえ
*「ここは ポーカーのテーブルです。
お楽しみに なりますか？

➡カウンターの男性に話しかけたり、スロットマシーンを調べたりすれば、ゲームで遊べる。

### カジノで遊べる時期

- 第二章
- 第三章(ブランカへの洞窟の工事が再開されたあと)
- 第五章以降

### カジノ内にあるもの

コイン売り場
交換所
ポーカー(→P.308)
スロットマシーン(→P.306)
モンスター格闘場(→P.310)

## コインの値段は時期によって変わる

コイン売り場では、ゴールドを支払って好きな枚数のコインを買うことができる。コインの値段は、右記のように物語の時期によってちがっているので覚えておこう。ちなみに、手に入れたコインは、以降の章へも引き継がれる(→P.32)。

### 各時期のコインの値段

| 物語の時期 | コイン1枚の値段 |
|---|---|
| 第二章 | 10G |
| 第三章 | 200G |
| 第五章以降 | 20G |

## 交換所でもらえる道具

交換所は、カジノで手に入れたコインを道具と交換するための場所。交換できる道具は以下の6種類で、それぞれ必要となるコインの枚数がちがっているのだ。どの道具も便利な効果を持っているので、コインをかせいで目当てのものと交換し、冒険に役立てるといいだろう。

### まほうのせいすい
コイン30枚

種別 どうぐ　効果 MP回復

味方ひとりのMPを30～35回復する。ダンジョンへ行くときなどに持っていると便利だ。

### いのりのゆびわ
コイン500枚

種別 装飾品　効果 守+5

装備できる人

道具として使うと、自分のMPが20～30回復する。ただし、壊れてしまうことも。

### きんのブレスレット
コイン1000枚

種別 装飾品　効果 守+5

装備できる人

守備力が上がる腕輪。強いよろいを装備できない仲間のために入手するといい。

### スパンコールドレス
コイン2500枚

種別 よろい　効果 守+40

装備できる人

スパンコールがちりばめられた美しいドレス。守備力が高いが、男性は装備できない。

### ほしふるうでわ
コイン10000枚

種別 装飾品　効果 すばやさ2倍

装備できる人

装備するとすばやさが2倍になる装飾品。戦闘で魔物よりも先に行動しやすくなる。

### はやぶさのけん
コイン65000枚

種別 武器　効果 攻+67

装備できる人

すばやく攻撃をくり出せる名剣。一度の直接攻撃でダメージを2回与えることができる。

column

## どこかの町に秘密のカジノができることも

カジノは、エンドール城下町にしかない特殊な施設だが、じつはあることをすれば、とある町に秘密のカジノが作られる。秘密のカジノでは、12台のスロットマシーンやポーカーが楽しめるほか、交換してもらえる道具もエンドール城下町のカジノとはちがうのだ。冒険の途中で秘密のカジノを見つけたら、立ち寄って遊んでみよう。

⬆エンドール城下町のカジノと同じく、秘密のカジノも町の地下にある。

⬇秘密のカジノが作られる町は、城のように立派な壁に囲まれている。

カジノのゲーム 1

# スロットマシーン

スロットマシーンは、カジノのなかでもっとも手軽に遊べるゲーム。コインを賭けてリールをまわすだけで楽しめるのだ。

## 遊びかた リールをまわして絵柄をそろえる

カジノのなかにはスロットマシーンが5台あり、好きな台を選んで遊ぶことができる。遊ぶ台を決めたら、十字ボタンの上下を押して1～5枚のコインを賭けたあとにAボタンを押し(5枚賭けてある場合は十字ボタンの上でもいい)、スロットマシーンのリールをまわそう。3つのリールは左側のものから自動的に止まっていき、すべて止まった時点で左下の役ができていれば、役ごとの倍率に応じた枚数のコインが獲得できる。

### スロットマシーンの役

| 役 | 倍率 | 役 | 倍率 |
|---|---|---|---|
| 7 7 7 | ×1000 | 剣 剣 剣 | ×50 |
| BAR BAR BAR | ×500 | ツボ ツボ ツボ | ×20 |
| 王冠 王冠 王冠 | ×200 | チェリー チェリー チェリー | ×10 |
| 指輪 指輪 指輪 | ×100 | チェリー チェリー | ×5 |

⬅3つのリールは自分で止めることができないので、絵柄がそろうかどうかは運しだいだ。

### 賭けるコインの枚数によるちがい

スロットマシーンには、役を作れるラインが5つあり、賭けたコインの枚数によってどのラインが有効かが決まる。たとえば、コインを1枚だけ賭けた場合、有効なラインは中央のひとつだけで、ほかのラインに役ができても当たりにはならない。一方、コインを5枚賭けた場合は、5つすべてのラインが有効になるため、当たる確率が大幅に上がるうえ、一度に複数の役ができることもあるのだ。

コインを1枚賭けた場合

⬆中央のラインに役ができないと、コインはもらえない。

コインを5枚賭けた場合

⬆5つあるラインのどこかに役ができれば、当たりになる。

## アドバイス 目的に合わせて遊ぶ台を選ぼう

5台のスロットマシーンは、それぞれ絵柄の並びかたがちがい、当たりやすさに差がある。なるべくソンをせずに遊びたいなら、20倍や50倍の役が完成しやすい、左から2番目と3番目の台がオススメ。一気に大量のコインをかせぎたければ、当たる確率はかなり低いが、最大5000枚のコインを獲得できる一番右側の台で遊ぶといい。

⬅一番右側の台で遊ぶときは、複数の役ができるように、コインをかならず5枚賭けよう。

## スロットマシーンの絵柄の配列

スロットマシーンのリールに描かれた絵柄は、以下のように並んでいる。もっとも特徴的なのは、一番右側にある❺のスロットマシーンで、ほかの4台よりもリールが長いうえ、同じ種類の絵柄が2〜4連続で並んでいるのだ。また、❶〜❹のスロットマシーンも、各絵柄の数にちがいがある。

**スロットマシーンの位置**

❶ ❷ ❸ ❹ ❺

❶

❷

❸

❹

❺

カジノのゲーム 2

# ポーカー

くばられた手札を1回だけ交換して、役作りに挑むゲームがポーカーだ。勝つためには、運だけでなく役を完成させる技術も必要となる。

## 遊びかた　5枚のカードを組み合わせて役を作る

ポーカーには、右ページのようなさまざまな役がある。ゲームをはじめると、最初に5枚のカードがくばられるので、いらないカードを交換して役を作ろう。ジョーカーはオールマイティーで、あらゆるカードのかわりとして使える。うまく役が完成すれば勝ちになり、賭けたコインに加えて、役ごとの倍率に応じたコインがもらえるのだ。さらに、獲得したコインを賭けてダブルアップを行い、コインの枚数を増やすこともできる。

←どのカードも最初は「かえる」だが、AかXボタンで「のこす」に切りかわる。

❶ 賭ける枚数を決める

↑十字ボタンの上下を押し、賭けるコインを1～10枚の範囲で決める。多く賭ければ、獲得コインも増える。

❷ カードを交換して役を作る

↑必要なカードを残し、カードを交換する。すでに役ができているなら、1枚も交換しなくてもかまわない。

❸ 勝てばコインがもらえる

↑役が完成すると、賭けた枚数と役の倍率に応じたコインを獲得し、ダブルアップに挑むかどうかを選べる。

### ダブルアップのルール

ダブルアップは、伏せられた4枚のなかから、左端のカードよりも強い(数字が大きい)カードを引き当てれば成功となる。成功すると獲得コインは2倍に増えるが、失敗するとゼロになってしまう(カードの数字が同じ場合はやり直し)。なお、ダブルアップを11回連続で行うか、獲得コインが10000枚以上になった場合は、それ以上ダブルアップを行えない。

←ダブルアップに成功した場合は、つづけてもう一度ダブルアップに挑戦するかどうかを選べる。

→カードは2が最弱で、以降は数字が大きいほど強い。10より上は、J<Q<K<A<ジョーカーの順に強くなる。

## ポーカーの役

カジノのポーカーで作れる役は、全部で10種類。一般的なポーカーとはちがって、ワンペア(数字が同じカードのペアがひと組)では役にならないほか、ロイヤルストレートスライムという『ドラゴンクエスト』ならではの役があるのが特徴だ。

| 役 | 倍率 | 説明 | 例 |
|---|---|---|---|
| ツーペア | ×1 | 数字が同じカードのペアがふた組ある | 4 4 Q Q |
| スリーカード | ×2 | 数字が同じカードが3枚ある | 5 5 5 |
| ストレート | ×4 | 5枚のカードの数字がひとつづきになっている。なお、KとAや、Aと2はつながるが、両方同時にはつながらない(「J、Q、K、A、2」などではストレートにならない) | 3 4 5 6 7 / 10 J Q K A |
| フラッシュ | ×5 | カードのマークが5枚とも同じ | 3 7 9 Q K |
| フルハウス | ×8 | ワンペアとスリーカードが同時にそろう | 7 7 Q Q Q |
| フォーカード | ×10 | 数字が同じカードが4枚ある | 5 5 5 5 |
| ストレートフラッシュ | ×20 | ストレートとフラッシュが同時にそろう | 7 8 9 10 J |
| ファイブカード | ×100 | 数字が同じカード4枚とジョーカーがある | 4 4 4 4 JOKER |
| ロイヤルストレートフラッシュ | ×250 | 数字が10〜Aのストレートフラッシュ | 10 J Q K A |
| ロイヤルストレートスライム | ×500 | マークがスライムのロイヤルストレートフラッシュ | 10 J Q K A |

### アドバイス 大きくかせぎたければダブルアップに挑もう

10種類の役のうち、ツーペアやスリーカードは比較的作りやすいが、倍率の高い役ができる確率は低い。コインをたくさん獲得したければ、倍率の低い役ができたときに積極的にダブルアップに挑んでいこう。ただし、伏せられた4枚に強いカードがないなど、かならず失敗してしまうケースもあるので、あまり無理はしないように。



←ダブルアップに成功しつづければ、たとえ倍率が低い役でも、多くのコインを獲得できる。

カジノのゲーム ③

# モンスター格闘場

モンスターたちが戦う格闘場では、勝敗を予想してコインを賭けられる。勝ち残るモンスターを当てて、コインを増やしていこう。

## 遊びかた　試合に勝つモンスターを予想しよう

　モンスター格闘場の男性に話しかけると、つぎの試合の対戦カードが表示される。そのなかから、勝つと思うモンスターを選んで1～50枚のコインを賭ければ試合開始。賭けたモンスターが勝ち残ると、配当のコインが獲得できるのだ。なお、獲得コインが10000枚以下だと、そのコインをつぎの試合に賭けるかどうかを選べるが、賭けることにしたあとはキャンセルできないので注意。

　試合は、10ターン以内に決着がつかないと引きわけで、賭けたモンスターが倒されていなければコインが返ってくる。また、試合中にBボタンを押すと中断できるが、コインは没収されてしまう。

❶ 賭けるモンスターを決める

⬆試合に勝つと思うモンスターを選んだあと、十字ボタンを押して1～50枚のコインを賭ける。

❷ モンスターたちが戦う

⬆試合中は、モンスターたちの戦いを見守る。賭けたモンスターが負けてしまった場合は、中断してもいい。

❸ 当たればコインがもらえる

⬆予想が的中すると、賭けたコインがモンスターの倍率に応じた枚数に増えて、払いもどされる。

## アドバイス　勝ち残りやすいモンスターを知ることが重要

　下記の特徴を持つモンスターは、戦いを有利に進められるため、勝つ可能性が高い。堅実にコインをかせぎたければ、このようなモンスターを選んで賭けていくのがオススメだ。とはいえ、勝敗は運に左右されることも多いので、ときには直感に頼って大穴に賭けてみるのもいいだろう。

### 勝ち残りやすいモンスターの特徴

- ホイミなどでHPを回復できる
- 守備力が高いか、スカラなどで守備力を上げることができる
- ラリホーなどでほかのモンスターの行動を封じることができる
- 1ターンに2回行動できる

⬅モンスターの行動は基本的に通常の戦闘と同じだが、仲間を呼んだり逃げたりはしない。

➡勝ち残りやすいモンスターでも、試合の展開によっては負けてしまうことがある。

## モンスター格闘場の対戦カード

対戦カードは全部で46種類あるが、物語の時期やパーティの状況によって、どんなカードが選ばれるかが変わる。具体的には、第二章と第三章で選ばれる対戦カードは18種類で、第五章以降はパーティにいるキャラクターのレベルが高いと対戦カードが追加され、最大で46種類になるのだ。

ちなみに、つぎの試合の対戦カードは、格闘場の男性に話しかけるたびに変わるので、何度も話しかけて好きな対戦カードを選ぶこともできる。

おおめだまA ×100.6倍
スペクテットA ×100.3倍
スペクテットB ×100.4倍
おおめだまB ×100.8倍
410
＊「つぎの試合の モンスターと
倍率は これです。
どのモンスターに かけますか？

←対戦カードのなかには、ほぼ確実に引きわけになりそうな組み合わせもある。

## 第二章以降に選ばれる対戦カード

### 対戦No.01
- はえおとこ【×1.1～1.9】
- おおにわとり【×9.1～9.9】
- プテラノドン【×5.1～5.9】

### 対戦No.02
- ピクシーB【×5.1～5.9】
- ピクシーD【×5.1～5.9】
- ピクシーA【×5.1～5.9】
- ピクシーC【×5.1～5.9】

### 対戦No.03
- おおめだま【×1.1～1.9】
- ドラゴンバタフライA【×10.1～10.9】
- ドラゴンバタフライB【×10.1～10.9】

ドラゴンバタフライは、ホイミで自分のHPを回復することがあるほか、対戦相手のドラゴンバタフライが吐く火の玉が効きにくいため、おおめだまよりも勝ち残りやすい。2匹いるうちのどちらが勝つかは運しだいなので、迷ったら倍率の高いほうに賭けるのも手だ。

### 対戦No.04
- あばれうしどりA【×13.1～13.9】
- リリパット【×1.1～1.9】
- あばれうしどりB【×13.1～13.9】

### 対戦No.05
- メタルスライム【×1.1～1.9】
- とさかへび【×13.1～13.9】
- テベロ【×18.1～18.9】
- プテラノドン【×18.1～18.9】

### 対戦No.06
- スペクテットA【×100.1～100.9】
- おおめだまB【×100.1～100.9】
- おおめだまA【×100.1～100.9】
- スペクテットB【×100.1～100.9】

### 対戦No.07
- あばれうしどり【×3.1～3.9】
- おばけキノコA【×5.1～5.9】
- おばけキノコB【×5.1～5.9】

### 対戦No.08
- キリキリバッタ【×5.1～5.9】
- スライムベス【×4.1～4.9】
- スライム【×5.1～5.9】
- はさみくわがた【×4.1～4.9】

### 対戦No.09
- おにこぞう【×3.1～3.9】
- ひとくいサーベル【×5.1～5.9】
- コドラ【×3.1～3.9】

### 対戦No.10

いたずらもぐら【×5.1〜5.9】
おおみみず【×11.1〜11.9】
みみとびねずみ【×1.1〜1.9】

### 対戦No.11

メラゴーストA【×5.1〜5.9】
キラースコップ【×3.1〜3.9】
メラゴーストB【×5.1〜5.9】

メラゴーストAとBは、それぞれ1回ずつメラを使うことができる。HPや攻撃力などの高さで見れば、キラースコップが一番強いが、1回でもメラを受けてしまうと勝ち残るのはかなり厳しい。ここは、倍率が高いほうのメラゴーストに賭けてみるのがおもしろいだろう。

### 対戦No.12

つちわらし【×4.1〜4.9】
バブルスライム【×4.1〜4.9】
エアラット【×4.1〜4.9】

### 対戦No.13

きりかぶおばけ【×3.1〜3.9】
みならいあくま【×5.1〜5.9】
ミノーン【×5.1〜5.9】

### 対戦No.14

さまようよろい【×1.1〜1.9】
さそりアーマーA【×33.1〜33.9】
さそりアーマーB【×33.1〜33.9】
さそりアーマーC【×33.1〜33.9】

### 対戦No.15

がいこつけんしA【×5.1〜5.9】
さまようよろい【×3.1〜3.9】
がいこつけんしB【×5.1〜5.9】

### 対戦No.16

はえおとこ【×5.1〜5.9】
リリパット【×10.1〜10.9】
とさかへび【×8.1〜8.9】
かまいたち【×3.1〜3.9】

### 対戦No.17

ベビーマジシャン【×4.1〜4.9】
ダックスビル【×4.1〜4.9】
きゅうけつこうもり【×4.1〜4.9】

### 対戦No.18

ラリホービートルA【×5.1〜5.9】
サンドマスター【×3.1〜3.9】
ラリホービートルB【×5.1〜5.9】

## 第五章以降に追加される対戦カード

### 対戦No.19

ベロベロA【×3.1〜3.9】
デビルプラント【×4.1〜4.9】
ベロベロB【×3.1〜3.9】

### 対戦No.20

あばれうしどりA【×4.1〜4.9】
つかいま【×4.1〜4.9】
あばれうしどりB【×4.1〜4.9】

### 対戦No.21

ドードーどりA【×6.1〜6.9】
メタルスコーピオン【×4.1〜4.9】
とらおとこ【×5.1〜5.9】
ドードーどりB【×6.1〜6.9】

呪文を使うモンスターがいない組み合わせ。4匹とも、能力値の高さにはそれほど差がないものの、ときおり1ターンに2回連続で行動し、防御も行えるメタルスコーピオンが有利だ。しかし、戦いの展開によっては、ドードーどりやとらおとこが勝つ可能性も十分にある。

### 対戦No.22

ダックスビル【×4.1～4.9】
エレフローパー【×3.1～3.9】
ラリホービートル【×4.1～4.9】

### 対戦No.23

ひとくいサーベル【×11.1～11.9】
はえおとこ【×5.1～5.9】
ポイズンリザード【×5.1～5.9】
コドラ【×8.1～8.9】

## レベル15以上の仲間がいるときのみ追加される対戦カード

### 対戦No.24

とんがりあたま【×5.1～5.9】
いしにんぎょう【×3.1～3.9】
みならいあくま【×4.1～4.9】

勝負のポイントは、いしにんぎょうが序盤にスカラを唱えるかどうか。唱えた場合、いしにんぎょうは直接攻撃でほとんどダメージを受けなくなるため、みならいあくまにメラを唱えられないかぎりまず負けない。手堅くいきたければ、いしにんぎょうに賭けよう。

### 対戦No.26

ドードーどり【×1.1～1.9】
マージマタンゴ【×4.1～4.9】
コンジャラー【×7.1～7.9】

### 対戦No.27

ドラゴンパピー【×3.1～3.9】
オックスベア【×10.1～10.9】
ほのおのせんし【×3.1～3.9】

### 対戦No.25

マンドレイクA【×5.1～5.9】
アローインプ【×5.1～5.9】
ベビーサタン【×5.1～5.9】
マンドレイクB【×5.1～5.9】

### 対戦No.28

じごくのよろい【×3.1～3.9】
ドラゴンパピー【×3.1～3.9】
イエティ【×5.1～5.9】

## レベル25以上の仲間がいるときのみ追加される対戦カード

### 対戦No.29

グレートオーラス【×3.1～3.9】
ブラッドソード【×7.1～7.9】
ダゴン【×3.1～3.9】

### 対戦No.32

キラーアーマー【×4.1～4.9】
しりょうつかい【×4.1～4.9】
ベンガル【×3.1～3.9】

### 対戦No.30

オックスベアA【×3.1～3.9】
オックスベアB【×3.1～3.9】
オックスベアC【×3.1～3.9】

### 対戦No.33

デザートゴースト【×1.1～1.9】
ミステリドールA【×9.1～9.9】
ミステリドールB【×9.1～9.9】
ブルホーク【×7.1～7.9】

### 対戦No.31

バラクーダA【×4.1～4.9】
ベレス【×3.1～3.9】
バラクーダB【×4.1～4.9】

### 対戦No.34

バラクーダ【×8.1～8.9】
ハンババ【×5.1～5.9】
テラノザースA【×5.1～5.9】
テラノザースB【×5.1～5.9】

## レベル30以上の仲間がいるときのみ追加される対戦カード

### 対戦No.35

キラーアーマー【×7.1～7.9】
ほのおのせんし【×4.1～4.9】
ベンガル【×1.1～1.9】

### 対戦No.36

アームライオンA【×3.1～3.9】
アームライオンB【×3.1～3.9】
メダパニバッタ【×9.1～9.9】

### 対戦No.37

ほのおのせんし【×5.1～5.9】
はぐれメタル【×3.1～3.9】
ブリザードマン【×5.1～5.9】

守備力が非常に高く、呪文やこおりつく息などが効かないはぐれメタルが大本命。よほど運が悪くないかぎり勝ち残るうえ、倍率もそれほど低くないので、50枚のコインを賭けるのがオススメだ。なお、通常の戦闘とはちがって、はぐれメタルが逃げ出すことはない。

## レベル35以上の仲間がいるときのみ追加される対戦カード

### 対戦No.38

グリーンドラゴン【×2.1～2.9】
レッドサイクロン【×4.1～4.9】

### 対戦No.39

レッドドラゴン【×2.1～2.9】
ブルデビル【×4.1～4.9】

### 対戦No.40

メタルスライム【×100.1～100.9】
メタルキング【×100.1～100.9】
はぐれメタル【×100.1～100.9】

メタル系のモンスターたちによる対戦。倍率が100倍以上と非常に高いが、3匹とも呪文がまったく効かず、直接攻撃でもダメージを受けにくいため、ほとんどの場合は引きわけになる。運よく決着がつくことを期待して、HPが高いメタルキングに賭けてみるといい。

### 対戦No.41

スライム【×200.1～200.9】
キングスライム【×20.1～20.9】
スライムベホマズン【×2.1～2.9】
スライムベス【×200.1～200.9】

### 対戦No.42

アンクルホーン【×10.1～10.9】
スライムベホマズン【×200.1～200.9】

### 対戦No.43

てっきゅうまじんA【×130.1～130.9】
てっきゅうまじんB【×130.1～130.9】

### 対戦No.44

ビビンバー【×2.1～2.9】
テラノバット【×3.1～3.9】
レイギガース【×4.1～4.9】

### 対戦No.45

やつざきアニマルA【×5.1～5.9】
やつざきアニマルB【×5.1～5.9】
やつざきアニマルC【×5.1～5.9】

### 対戦No.46

じごくのもんばん【×20.1～20.9】
オーガー【×1.1～1.9】

寄り道ガイド 3 よりみちガイド

# ちいさなメダル

Small medals

世界のあちこちには、たくさんのちいさなメダルが散らばっている。このメダルを集めてメダル王のもとへ持っていき、素敵なごほうびをもらおう。

## しくみ　メダル王にちいさなメダルを渡そう

ガーデンブルグ城の東にある小島には城が建っていて、そこにはちいさなメダルを集めるメダル王が住んでいる。各地で見つけたちいさなメダルを彼に預けると、決まった枚数に達するたびに、ごほうびの道具がもらえるのだ。道具は全部で10種類あり、すべてもらうためには60枚のちいさなメダルが必要となる。はぐれメタルのたてなど、ほかでは手に入らない貴重なものもあるので、世界中をめぐってちいさなメダルを探してみよう。

⬅メダル王の城には、船や気球のほか、旅の扉でも行くことができる。

メダル王の城がある場所

カジノコイン × 0
ちいさなメダル × 27
しょじきん 6951 G
ぎんこう 23000 G
ぼうけんした時間 015:32
2/2
つよさ　ぜんいん

⬅「つよさ」コマンドで馬車にカーソルを合わせると、入手したメダルの枚数がわかる。

## ちいさなメダルを手に入れるには

ちいさなメダルは、右の写真のような場所に隠されている。これらを見つけたら、忘れずに調べてみよう。なお、ちいさなメダルを効率よく探したいときは、周囲に隠されているお宝を探す呪文を使うのがオススメ。ブライが覚えるレミラーマや、トルネコが覚えるたからのにおいを利用していこう。

ちいさなメダルが入手できる場所

宝箱

タル、ツボ

タンス

地面の光

## メダル王からもらえるごほうび

### メダル15枚 ちからのゆびわ
種別 装飾品 効果 力+8
装備できる人
身につけると力が強化される指輪。直接攻撃を行う仲間に装備させるといい。

### メダル20枚 まもりのルビー
種別 装飾品 効果 守+15
装備できる人
守りの力がこめられているルビー。特殊な効果はないが、装備すると守備力が上がる。

### メダル25枚 マジカルスカート
種別 よろい 効果 守+45
装備できる人
女性専用のかわいらしい服。法衣の一種で、呪文を受けたときのダメージを減らせる。

### メダル30枚 てんばつのつえ
種別 武器 効果 攻+35
装備できる人
風の魔力を秘めた杖。道具として使うと、バギマの効果で敵1グループを攻撃できる。

### メダル34枚 メガザルのうでわ
種別 装飾品 効果 守+15
装備できる人
装備した者がチカラつきると、メガザルの効果が発揮される。ただし、腕輪は壊れてしまう。

### メダル38枚 きせきのつるぎ
種別 武器 効果 攻+100
装備できる人
攻撃を行うと自分のHPが回復する剣。与えたダメージが大きいほど、回復量も多くなる。

### メダル43枚 しあわせのぼうし
種別 かぶと 効果 守+15
装備できる人
装備して歩くと、MPが少しずつ回復していく。馬車のなかにいる場合は効果がない。

### メダル47枚 ごうけつのうでわ
種別 装飾品 効果 力+25
装備できる人
豪傑のような強い力が得られる腕輪。ちからのゆびわよりも、さらに効果が大きい。

### メダル52枚 はぐれメタルのたて
種別 盾 効果 守+60
装備できる人
最強の盾。炎と吹雪のダメージを減らせるほか、戦闘中に使うとマホステの効果がある。

### メダル60枚 グリンガムのムチ
種別 武器 効果 攻+135
装備できる人
驚異的な攻撃力の高さを誇る武器。敵1グループをまとめて攻撃することができる。

寄り道ガイド ④ よりみちガイド

# 戦歴

せんれき

Battle records

戦歴画面には、主人公や仲間たちの、戦いに関する情報が記録されていく。さらに、冒険の進めかたによって、さまざまな称号が与えられるのだ。

まんたん
ならびかえ
どうぐせいり
せんれき
ちゅうだん
そうび
さくせんがえ
ふくろせいり
せってい
さくせん

## しくみ 戦いの経歴を確認できる

パーティの戦歴を見たいときは、「さくせん」コマンドから「せんれき」を選ぼう。すると、現時点での戦歴が下画面に表示されるのだ(戦歴画面に表示される項目については下記を参照)。また、すでに最後の敵を倒してエンディングを迎えている場合は、デスピサロを倒した時点での戦歴を上画面で見ることができる。

| | |
|---|---|
| ぼうけんした時間 | 021 時間 43 分 |
| 戦闘回数 | 1404 回 |
| たおした匹数 | 3378 匹 |
| 全獲得ゴールド | 88915 G |
| 勝利回数 | 1403 回 |
| 全滅回数 | 0 回 |
| 逃走回数 | 0 回 |
| 一撃最大ダメージ | 182 P |
| 図鑑完成まで | 82 匹 |
| 称号 | 貯蓄ヒーロー |

⬅下画面に表示される戦歴は、モンスターと戦闘したりするたびに更新されていく。

## 戦歴画面に表示される項目

上画面

| | | |
|---|---|---|
| ① | エンディングまでの時間 | 027 時間 13 分 |
| ② | 戦闘回数 | 1697 回 |
| ③ | たおした匹数 | 4184 匹 |
| ④ | 全獲得ゴールド | 166066 G |
| ⑤ | 勝利回数 | 1672 回 |
| ⑥ | 全滅回数 | 0 回 |
| ⑦ | 逃走回数 | 0 回 |
| ⑧ | 一撃最大ダメージ | 388 P |
| ⑨ | 勇者のレベル | 40 Lv |
| ⑩ | 称号 | 完全無欠ヒーロー |

下画面

| | | |
|---|---|---|
| ⑪ | ぼうけんした時間 | 031 時間 37 分 |
| ② | 戦闘回数 | 2142 回 |
| ③ | たおした匹数 | 5575 匹 |
| ④ | 全獲得ゴールド | 413027 G |
| ⑤ | 勝利回数 | 2076 回 |
| ⑥ | 全滅回数 | 0 回 |
| ⑦ | 逃走回数 | 2 回 |
| ⑧ | 一撃最大ダメージ | 402 P |
| ⑫ | 図鑑完成まで | 47 匹 |
| ⑬ | 称号 | 天空の人気者 |

❶ **エンディングまでの時間**……冒険をはじめてから、エンディングを迎えるまでにかかったプレイ時間。
❷ **戦闘回数**……モンスターと戦った回数。
❸ **たおした匹数**……倒したモンスターの数。
❹ **全獲得ゴールド**……モンスターを倒して手に入れたゴールドの合計金額。お店で道具を売ったり、拾ったりして手に入れたゴールドは含まれない。
❺ **勝利回数**……戦闘で勝利した回数。
❻ **全滅回数**……戦闘でパーティが全滅した回数。
❼ **逃走回数**……戦闘から逃げ出した回数。
❽ **一撃最大ダメージ**……モンスターに1回の攻撃で与えた最大のダメージ。
❾ **勇者のレベル**……エンディングを迎えた時点での勇者のレベル。
❿ **称号**……エンディングを迎えた時点での称号(→P.319)。
⓫ **ぼうけんした時間**……冒険をはじめてから現在までにプレイした時間。
⓬ **図鑑完成まで**……モンスターずかん(→P.430)を完成させるために出会う必要がある、モンスターの種類数(第一章～第四章では表示されない)。
⓭ **称号**……現在の称号(→P.318)。

※上画面の❷～❽は、エンディングを迎えた時点でのもの

## 称号 冒険の状況に応じて称号が与えられる

戦歴に表示される称号はいくつもの種類があり、冒険を進める途中で変化していく（右の写真を参照）。ここでは、各章の称号の一部を紹介しよう。思わず笑ってしまうような楽しい称号も多いので、冒険を進めたり魔物を何体か倒したりしたら、戦歴画面を見てみるといい。

| ぼうけんした時間 | 000時間42分 |
|---|---|
| 戦闘回数 | 58回 |
| たおした匹数 | 106匹 |
| 全獲得ゴールド | 815 G |
| 勝利回数 | 58回 |
| 全滅回数 | 0回 |
| 逃走回数 | 0回 |
| 一撃最大ダメージ | 37 P |
| 称号 | びんぼう戦士 |

⬆第一章の場合、ゴールドを少ししか持っていないと「びんぼう戦士」という情けない称号になるが……。

| ぼうけんした時間 | 001時間44分 |
|---|---|
| 戦闘回数 | 93回 |
| たおした匹数 | 185匹 |
| 全獲得ゴールド | 1903 G |
| 勝利回数 | 91回 |
| 全滅回数 | 0回 |
| 逃走回数 | 2回 |
| 一撃最大ダメージ | 42 P |
| 称号 | リッチマン戦士 |

⬆モンスターを倒してゴールドをかせぎ、所持金が多くなれば、称号が「リッチマン戦士」へと変化するのだ。

### 第一章 ライアンの称号の例

| 称号 | 解説 |
|---|---|
| 評価未確定 | 魔物とあまり戦ったことがないうちは、戦士としての評価は未確定 |
| へなちょこ戦士 | 魔物から逃げてばかりいると、へなちょこ呼ばわりされてしまう |
| そこそこいっぱし | 魔物を何匹も倒していけば、一人前と認められてこの称号に |
| 疾風の王宮戦士 | 低いレベルで王宮戦士の任務を果たすと、"疾風"とたたえられる |
| びんぼう戦士 | 所持金が非常に少ないと、この称号に。がんばってゴールドをかせごう |
| 友情戦士 | あるモンスターと友情を結べば、こんな称号が与えられる |
| ロンリー戦士 | ひとりのまま旅していると、この称号に。早く仲間がほしいところだ |
| また〜りナイト | レベルが高いのに先へ進まないと、このように呼ばれてしまう |

### 第二章 アリーナの称号の例

| 称号 | 解説 |
|---|---|
| おてんば王女 | お城を旅立った直後は、まだ"おてんば"としか呼ばれない |
| 人助け王女 | 魔物におびえる村を救うと、人々からの評価が上がって称号も変化 |
| ふらふら姫 | 第二章の序盤に寄り道をして遊んでいると、こんな称号をつけられる |
| おまかせプリンセス | 旅を快調に進めると、この称号に。どんなトラブルも王女におまかせ？ |
| 実力プリンセス | ある程度レベルが上がると、実力が認められてこの称号が与えられる |
| わくわく王女 | 心配事を解決したアリーナの、冒険に向かう気持ちを表した称号だ |
| ツンデレプリンセス | 第二章が終盤にさしかかると、称号がアリーナの性格を表したものに |
| 負けず嫌い王女 | 武術大会の前に念入りにアリーナを育てていると、こんな称号になる |

### 第三章 トルネコの称号の例

| 称号 | 解説 |
|---|---|
| 商売熱心 | 冒険へ出ずに店番に精を出していると、この称号が与えられる |
| 下積み商人 | レベルが低いうちは下積みの店番から。大商人への道は厳しいのだ |
| 慎重商人 | あわてて遠くへ行かずにレベルを上げていくと、こんな称号になる |
| 無敵商人 | 店番をがんばって強力な剣を買うと、この称号に。まさに無敵だ |
| 愛のキューピット | 愛がこめられた手紙を届けるときは、称号も商人からキューピットに |
| 富豪商人 | 所持金が多いと与えられる称号。自分の店を持てる日は近い？ |
| やったぜ武器屋 | 念願の店を開いて多くのゴールドをかせげば、喜びにあふれた称号に |
| ギャンブラー商人 | 店を手に入れてもカジノで遊んでいると、こんな称号になることも |

## 第四章 マーニャとミネアの称号の例

| 称号 | 解説 |
| --- | --- |
| みんなのアイドル | まだレベルが低いうちの称号は、踊り子マーニャの人気を表したもの |
| すたこらダンサー | 戦闘で何度も逃げていると、ダンサーとしてはうれしくない称号に |
| 里帰り姉妹 | モンバーバラの町からコーミズ村に帰ったころは、称号がこれになる |
| びんぼう旅芸人 | 所持金が少ないときは、この称号に。マーニャのムダづかいが原因？ |
| まよえる子羊 | カタキ討ちの相手を見つけられずに迷っていると、こんな称号がつく |
| 旅立ち姉妹 | 故郷をあとにして船に乗りこむ姉妹の状況を表した称号だ |
| つよカワ姉妹 | この称号になったら、決戦のときは近い。気を引き締めて進もう |
| 修行の日々 | 魔物とくり返し戦って姉妹を育てていると、この称号が与えられる |

## 第五章以降 勇者の称号の例

| 称号 | 解説 |
| --- | --- |
| まだまだひよっこ | 世界を救う勇者といえど、レベルが低いうちはひよっこあつかいだ |
| ラッキーボーイ(※1) | ブランカへの洞窟で賞品をもらったときは、幸運な称号に変わる |
| せっかち仮面 | 序盤に急いで先へ進むと、この称号に。もう少しのんびりでいいかも？ |
| 頭脳プレイヤー | 第三章で取るはずの道具を第五章で手に入れると、この称号になる |
| 倹約ヒーロー | レベルが低いうちにコツコツお金を貯めれば、この称号が与えられる |
| エンドレスキング | 世界を救ったあとも終わりなき冒険をつづけていくと、こんな称号に |
| ロイヤルメタルハンター | この称号がほしければ、メタル系モンスターをたくさん倒してみよう |
| ハーレムナイト | 男性の勇者が女性だけを馬車の外に出すと、下心を見抜かれてしまう |

※1……勇者が女性のときは「ラッキーガール」になる

## エンディングを迎えたときに与えられる称号

戦歴の上画面に表示される称号は、エンディングを迎えたときの記録をもとに与えられる特殊なもの。第一章～第五章以降での称号とはちがい、こちらは一度与えられると、基本的にふたたびエンディングを迎えるまで変化しないのだ。そうした称号の一部を以下に紹介するので、ほかにどんな称号があるのか探してみてほしい。

←冒険の進めかたを変えつつ何度もエンディングを迎えて、多くの称号を見てみよう。

## エンディングを迎えたときに与えられる称号の例

| 称号 | 解説 |
| --- | --- |
| みそっかす勇者 | 勇者をあまり育てずにクリアしたときの称号。ちょっとかわいそう？ |
| 完全無欠ヒーロー | 魔物から逃げず、一度も負けなかった偉大な勇者には、この称号が |
| 電源つけっぱなし | 冒険した時間が長すぎると、この称号に。遊ばないときは電源を切ろう |
| キング オブ コレクター | この称号は、たくさんの種類の道具を集めた勇者たちに贈られる |
| ふとっぱら勇者 | 気前よくゴールドを使って所持金が少ないと、この称号が与えられる |
| ロイヤルマッチョ | 武器や防具に頼らず、肉体だけで戦うパーティに与えられる称号だ |
| カジノエンペラー | カジノで勝ちまくってコインを貯めると、“帝王”と呼ばれることに |
| じっくり救世主 | 勇者たちのレベルをじっくり上げて世界を救うと、この称号になる |

ドラゴンクエストⅣ ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 4

## 道具として使える装備品や重要アイテムは意外と多い

武器、盾、装飾品、重要アイテムのなかには、戦闘中に道具として使うと呪文などの効果が現れるものがある。そうした道具を下にまとめたので参考にしてほしい。これらの効果は、マホカンタで跳ね返されたりマホステで打ち消されたりしないため、いろいろな場面で役立つはずだ。

### 呪文の効果が現れるもの

| 名前 | 道具として使ったときの効果 |
|---|---|
| はじゃのつるぎ | ギラ |
| いかずちのつえ | ベギラマ |
| ほのおのツメ | ベギラマ（対象は敵1体のみ） |
| マグマのつえ | イオ |
| こおりのやいば | ヒャダルコ |
| てんばつのつえ | バギマ |
| せいぎのそろばん | ニフラム |
| みなごろしのけん | ルカナン |
| まどろみのけん | ラリホーマ |

| 名前 | 道具として使ったときの効果 |
|---|---|
| まふうじのつえ、せいじゃくのたま | マホトーン |
| てんくうのたて | マホカンタ |
| はぐれメタルのたて | マホステ（対象は自分のみ） |
| しゅくふくのつえ | ベホイミ |
| ちからのたて | ベホイミ（対象は自分のみ） |
| てんくうのつるぎ（強化後） | いてつくはどう |

### 呪文以外の効果が現れるもの

| 名前 | 道具として使ったときの効果 |
|---|---|
| バロンのつのぶえ | 敵全体に自分のレベルに応じたダメージ（→P.363） |
| ふうじんのたて | 敵1グループを消し去る |
| ほほえみのつえ | 敵1体を1ターン休みにする |
| いのりのゆびわ | 自分のMPを20～30回復させる |
| ほしのかけら | 味方ひとりの混乱を解く |
| ぎんのタロット | 出たカードの種類に応じて決まる（→P.332）。ミネア以外の仲間が使ったときは何も起きない |

## 魔物がめったに落とさない道具を手に入れるコツ

ほとんどの魔物は倒したときに道具を落とすことが少なく、数百体倒したのに道具を落とさない場合もある。しかし、第五章以降でトルネコを戦いに参加させると、たまにコマンドや作戦を無視して、魔物が持つ道具を奪ってくれる。この行動をいつ実行するかは予測できないが、右のような手順で魔物を倒さないまま戦っていれば、どんな魔物からでもいずれは道具を奪うことが可能だ。

トルネコは スキをみて
くびながりゅうBから 宝箱を うばった。

←トルネコは数十回に1回の割合で道具を奪う。魔物を何体も倒す方法よりは確実だろう。

### 魔物から道具を奪いたいときにオススメの手順

目的の魔物が現れたら、ほかの魔物をすべて倒す

↓

トルネコを戦いに参加させる。このときはトルネコの武器をはずして攻撃力を下げ、目的の魔物を勝手に倒さないようにしておく

↓

メンバー全員に防御や回復をさせながら、トルネコが道具を奪うのを待つ。全員の作戦を「おれにまかせろ／わたしにまかせて」にしておくと、操作の手間がはぶけて効率的

# Chapter 5

# アイテム大事典

アイテム
だいじてん

# アイテムデータリスト

ITEM DATA LIST

冒険の途中で、導かれし者たちは数々の道具を手に入れることになる。強大な魔物に勝つためにも、それぞれの道具の効果や役割を知り、最大限に活用していこう。

## リストの見かた

▶武器
▶よろい
▶盾
▶かぶと
▶装飾品



▶どうぐ
▶重要アイテム



❶アイテムの名前

❷装備時に上がる能力値

❸買……お店で買うときの価格。

❹売……お店で売るときの価格。

❺道具……戦闘中に道具として使えるかどうか。使える場合は明るく表示している。

❻呪い……呪いがかけられているかどうか。かけられている場合は明るく表示している。

❼装備できる人……そのアイテムを装備できる人。装備できる場合は明るく表示している。

❽アイテムの説明

❾特殊効果……装備しているときに発揮される特殊な効果や、戦闘中に道具として使ったときに得られる効果。

❿おもな入手場所……そのアイテムを入手できる場所や、手に入れる方法の例。アイコンの意味は以下のとおり。

- …そのアイテムを買えるお店がある場所。
- …そのアイテムが入っている宝箱、タル、ツボ、タンスなどがある場所、または拾える場所。
- …倒したときにそのアイテムを落とすことがある魔物(戦闘中にトルネコが奪うこともある)。落とす確率が高い魔物を優先的に記している。
- …人からもらう、カジノでコインと交換するなど、上記以外の入手方法。

⓫移動……移動中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓬戦闘……戦闘中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓭使ったときの効果……移動中や戦闘中に使ったときの効果。

# 武器

Weapon

剣やナイフなど、戦闘には欠かせない攻撃用の武具。直接攻撃に利用するのがふつうだが、武器によっては道具として用い、封じこめられている呪文を解き放つという使いかたもできる。



## ひのきのぼう

Cypress Stick

攻撃力 +2

買 ―― 売 7G

道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

ひのきの木をにぎりやすい形に削ったもの。戦いにおいて威力はほとんど期待できないが、素手でいるよりは安心できる。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- ボンモール北の村（第三章）
- みならいあくま、ベロベロなど
- ブライの初期装備

## こんぼう

Club

攻撃力 +7

買 30G 売 22G

道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

硬い木のコブを加工して作られた、原始的な打撃武器。表面を覆うトゲ状の突起が、武器としての威力を高めている。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- バトランド城下町、サランの町など
- ギガデーモン、ヘルビートルなど
- クリフトの初期装備

## どうのつるぎ

Copper Sword

攻撃力 +12

買 100G 売 75G

道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

銅を鋳型に流しこみ、固めただけのシンプルな剣。刃こぼれしやすく斬るのには向かないため、たたきつけるように使う。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- バトランド城下町、イムルの村など
- ひとくいサーベルなど
- ライアンの初期装備など

## はがねのつるぎ

Steel Sword

攻撃力 +40

買 2000G　売 1500G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　???

鍛えた鋼で作られた剣。斬れ味はかなりのものだが、やや値段が高いうえ、剣のあつかいに慣れた者にしか使いこなせない。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
ボンモール城下町など
女神像の洞窟
ブラッドソード、しりょうのきし

## はじゃのつるぎ

Curse-Breaking Sword

攻撃力 +45

買 3500G　売 2625G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　???

火炎の魔法が封じられた剣。魔力を秘めた剣のなかでは比較的入手しやすく、ひとり旅の戦士や商人に親しまれている。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うとギラの効果。

**おもな入手場所**
ミントスの町、コーミズ村（第五章以降）、スタンシアラ城下町など
湖の塔　ダークアーマー

## まどろみのけん

Slumber Sword

攻撃力 +60

買 8000G　売 6000G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　???

螺旋状の刀身を持つ奇妙な剣。その形状が生み出す特異な剣の軌跡と波動により、魔物を眠らせることがある。

**特殊効果**
攻撃した相手を3回に1回の割合で眠らせる。戦闘中に道具として使うとラリホーマの効果。

**おもな入手場所**
スタンシアラ城下町（夜）など

## はやぶさのけん

Falcon Sword

攻撃力 +67

買 ――　売 18750G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　???

ミスリル銀で作られた細身の剣。非常に軽量であるため、剣の達人が持てば神速の攻撃をくり出すことが可能となる。

**特殊効果**
敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常の4分の3。

**おもな入手場所**
???
カジノの景品（65000枚）など

## こおりのやいば

Icicle Blade

攻撃力 +75

買 ── 売 600G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

溶けることのない氷を刀身とする美しい剣。振りかざせば、周囲の魔物に凍傷を負わせるほどの鋭い冷気を放つ。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うとヒャダルコの効果。

**おもな入手場所**
レイクナバの町（第五章以降）
シーライオン

## ドラゴンキラー

Dragon Killer

攻撃力 +90

買 15000G 売 11250G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

手甲と刃が合体したような武器。ドラゴンの硬いウロコを裂くために、腕にこめた力が伝わりやすい構造になっている。

**特殊効果**
ドラゴン系の魔物に通常の1.5倍のダメージを与える。

**おもな入手場所**
ロザリーヒルの村など
ガーディアン

## もろばのつるぎ

Double-Edged Sword

攻撃力 +99

買 ── 売 2475G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

美しくも妖しさを漂わせる曲刀。柄の周辺にまで刃がせり出しており、攻撃を行うと装備者自身も傷ついてしまう。

**特殊効果**
相手に与えたダメージの4分の1を自分も受ける。

**おもな入手場所**
エンドール城下町（第五章以降）
ベルザブル、グレートライドン

## きせきのつるぎ

Sword of Miracles

攻撃力 +100

買 31000G 売 3100G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

冒険者なら一度は手に取りたい名剣のひとつ。攻撃が当たるたびに癒しの力が解き放たれ、持ち主の体力を回復してくれる。

**特殊効果**
相手に与えたダメージの4分の1だけ自分のHPが回復する。

**おもな入手場所**
？？？ ヘルバトラー
メダル王のごほうび（38枚）

## みなごろしのけん

Massacre Sword

攻撃力 +120

買 ―― 売 150G 道具 呪い

装備できる人: ライアン トルネコ ???

邪気が魔物を威圧し、その守りをくずす呪いの剣。装備者も呪いから逃れることはできず、身を守る力を奪われてしまう。

**特殊効果**

自分の守備力がゼロになる。戦闘中に道具として使うとルカナンの効果。

**おもな入手場所**

コナンベリーの町

## はぐれメタルのけん

Sword of Lone Metal Slime

攻撃力 +130

買 ―― 売 ――

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン クリフト トルネコ ミネア ???

素材や製法などのいっさいが非公開とされる究極の剣。非常に高い硬度を誇り、メタル系の魔物にも確実に傷を負わせる。

**特殊効果**

メタル系の魔物に2のダメージを与える。

**おもな入手場所**

滝の流れる洞窟

## てんくうのつるぎ

Celestial Sword

攻撃力 +65 →+110

買 ―― 売 ―― 道具

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女)

武器商人たちが探し求める伝説の剣。天空の神に拝謁して勇者と認められた者が持つことで、真の力を発揮するという。

**特殊効果**

本来の輝きを取りもどしたあとは、攻撃力が110に上がるほか、戦闘中に道具として使うといてつくはどうの効果。

**おもな入手場所**

世界樹

## まかいのつるぎ

Sword of Pandemonium

攻撃力 +150

買 ―― 売 ――

装備できる人: ???

比類なき斬れ味の剣。見る者の魂を奪うような輝きを放つだけでなく、斬りつけた者から実際に生命力を吸い取る。

**特殊効果**

相手に与えたダメージの4分の1だけ自分のHPが回復する。

**おもな入手場所**

???

## せいなるナイフ

Holy Knife

攻撃力 +14

買 200G　売 150G

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア

銀製の鋭い刀身を持つナイフ。小型ながら、威力はどうのつるぎをしのぐため、非力な者たちに重宝されている。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
バトランド城下町、イムルの村、サランの町、テンペの村など
バンプドック

## どくがのナイフ

Poison Moth Knife

攻撃力 +24

買 750G　売 562G

装備できる人：ブライ、トルネコ、マーニャ、ミネア

刃に毒蛾の鱗粉を塗りこんだ短剣。鱗粉にはマヒ毒が含まれており、これが全身にまわった魔物は身動きがとれなくなる。

**特殊効果**
攻撃した相手を8回に1回の割合でマヒさせる。

**おもな入手場所**
砂漠のバザー(第二章)、エンドール城下町、ハバリアの町(第四章)など

## バトルアックス

Battle Axe

攻撃力 +50

買 5500G　売 4125G

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、???

巨大な刃に武器の重量を乗せて攻撃することで大ダメージを与える戦斧。その重さゆえ、あつかいにくいのが難点。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
コーミズ村(第五章以降)、サランの町(第五章以降)、スタンシアラ城下町など
サイおとこ

## まじんのかなづち

Demon Hammer

攻撃力 +70

買 ——　売 850G　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、???

もとは魔神の所有物であった鎚。使いこなすのは至難のワザだが、攻撃が当たればすさまじい破壊力で魔物を粉砕する。

**特殊効果**
直接攻撃が3回に2回の割合でミスになるが、当たればかならず会心の一撃になる。

**おもな入手場所**
魔神像　ライノソルジャー

## てつのやり

Iron Spear

攻撃力 +28

買 880G　売 660G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、クリフト、トルネコ、???

城を守る兵士の一般的な装備として知られる槍。そこそこの威力があり、使うにあたっても剣ほどの熟練を必要としない。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- イムルの村、フレノールの町など
- 女神像の洞窟
- ボーンナイト、ブルホーク

## ホーリーランス

Holy Lance

攻撃力 +33

買 1250G　売 937G　道具　呪い

装備できる人：ライアン、クリフト、ミネア

神の祝福を受けた馬上槍。大きさはかなりのものだが、ミスリル銀で作られているため、見た目よりもはるかに軽い。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- エンドール城下町など
- 女神像の洞窟
- コドラ、ほのおのせんし

## デーモンスピア

Demon Spear

攻撃力 +90

買 ――　売 18750G　道具　呪い

装備できる人：ライアン、???

悪魔の力を借りて製作されたと言われる槍。内部に仕込まれた猛毒によって、刺した魔物をときおり瞬時にしとめる。

**特殊効果**

攻撃した相手を8回に1回の割合で一撃で倒す（一部の魔物には無効）。

**おもな入手場所**

- 謎のダンジョン
- キルゲータ

## しゅくふくのつえ

Staff of Blessing

攻撃力 +5

買 ――　売 4500G　道具　呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、ミネア

振りかざせば仲間ひとりの生命力を大きく回復させる聖なる杖。繊細な作りになっているため、武器としての性能は低い。

**特殊効果**

戦闘中に道具として使うとベホイミの効果。

**おもな入手場所**

- 世界樹
- ビビンバー

## いかずちのつえ

Thunder Wand

攻撃力 +29

買 —— 売 15000G 道具 呪い

装備できる人：ブライ、マーニャ

魔力を秘めた武器のなかでも、とくにその名を知られる由緒ある杖。振りかざすと火炎を巻き起こすことができる。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うとベギラマの効果。

**おもな入手場所**
フレノール南の洞窟（第五章以降）、デスキャッスル

## ほほえみのつえ

Staff of Smiles

攻撃力 +33

買 —— 売 67G 道具 呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、マーニャ、ミネア

見ているだけで楽しい気分になってくる不思議な杖。魔物すらも、杖の魔力に包まれれば戦いを忘れてほほえみ出す。

**特殊効果**
攻撃した相手をほほえませる。戦闘中に道具として使うと、敵1体を8回に1回の割合で1ターン休みにする（一部の魔物には無効）。

**おもな入手場所**
闇の洞窟　ビッグスロース

## てんばつのつえ

Staff of Divine Punishment

攻撃力 +35

買 —— 売 3225G 道具 呪い

装備できる人：クリフト、ミネア

神の怒りを体現する雷と、それを抱える天使の像が目を引く杖。戦闘中に使うと、天罰のごとき大風が魔物たちを包みこむ。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うとバギマの効果。

**おもな入手場所**
メダル王のごほうび（30枚）

## まふうじのつえ

Antimagic Staff

攻撃力 +50

買 —— 売 3000G 道具 呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、マーニャ、ミネア

呪文を封じる力を秘めた杖。打撃武器としてもかなり優秀なうえ、その攻撃を受けた魔物から魔力を吸い取ることがある。

**特殊効果**
攻撃した相手のMPを8回に1回の割合で5～10奪い取る。戦闘中に道具として使うとマホトーンの効果。

**おもな入手場所**
王家の墓　デビルプリンス

## りりょくのつえ

Staff of Force

攻撃力 +55

買 2500G　売 1875G　道具　呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、マーニャ、ミネア

呪文を封じられた僧侶や魔法使いが使う杖。装備者の魔力を力に変換することで、見た目以上の打撃力を発揮する。

**特殊効果**

直接攻撃のさいにMPを3消費する。MPが足りなくても攻撃は可能。

**おもな入手場所**

サランの町（第五章以降）など

ベレス

## マグマのつえ

Magma Staff

攻撃力 +63

買 ——　売 ——　道具　呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、マーニャ、ミネア

地底のマグマを活性化させるほどの、おおいなる炎の力が宿った杖。戦いにおいてはマグマの玉を飛ばしての攻撃が可能。

**特殊効果**

戦闘中に道具として使うとイオの効果。

**おもな入手場所**

サントハイム城（第五章以降）

## クロスボウ

Crossbow

攻撃力 +18

買 350G　売 262G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア

遠距離からの攻撃を目的としたボウガン。矢を載せて引き金を引くだけで攻撃ができるため、力の弱い者でもあつかえる。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

イムルの村、テンペの村など

大灯台

かまいたち、レッドサイクロンなど

## くさりがま

Chain Sickle

攻撃力 +20

買 550G　売 412G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、クリフト、トルネコ、ミネア、？？？

鎌と分銅つきの鎖をつないだ武器。鎌が軽量化されており、分銅のみならず鎌を振りまわして投げることもできる。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

バトランド城下町、イムルの村など

レイクナバ北の洞窟など

ドラゴンパピー、ピラニアンなど

## てつのツメ

攻撃力 +38

買 1500G 売 1125G 道具 呪い

装備できる人: アリーナ

Iron Claw

獣の爪を思わせる外見が特徴の接近戦用武器。装備者の拳を守りつつ魔物に鋭い一撃を与える、まさに武闘家のための品。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
エンドール城・コロシアム（第二章）
がいこつけんし、しりょうつかい

## ほのおのツメ

攻撃力 +60

買 —— 売 730G 道具 呪い

装備できる人: アリーナ

Fire Claw

装備者の気力に反応してその力を増すと言われる炎の魔力がこめられたツメ。魔物に向かって炎を放つことも可能。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うと敵1体にベギラマの効果。

**おもな入手場所**
ガーデンブルグ城など
オーガー

## あくまのツメ

攻撃力 +80

買 —— 売 1350G 道具 呪い

装備できる人: アリーナ、マーニャ

Demon Claw

猛毒を持つ悪魔の爪を素材とした妖しい武器。手袋のように装着するため、てつのツメやほのおのツメよりあつかいやすい。

**特殊効果**
攻撃した相手を6回に1回の割合で毒に冒す。

**おもな入手場所**
謎のダンジョン

## どくばり

攻撃力 +0

買 1300G 売 975G 道具 呪い

装備できる人: ブライ、マーニャ

Poison Needle

手のひらに収まるほど小さな暗殺用の武器。先端には毒がたっぷりと塗られており、急所を突けば魔物を一撃で倒せる。

**特殊効果**
攻撃した相手を8回に1回の割合で一撃で倒す（一部の魔物には無効）。それ以外の場合はかならず1のダメージを与える。

**おもな入手場所**
サランの町（第五章以降）など

## キラーピアス

Killer Earrings

攻撃力 +5

買 7500G　売 5625G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　**アリーナ**　ブライ　クリフト　トルネコ　**マーニャ**　**ミネア**　？？？

アクセサリーに見せかけた女性用の武器。両手にひとつずつ持ち、それぞれで斬りつければ、一瞬で2回の攻撃ができる。

**特殊効果**

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常と同じ。

**おもな入手場所**

ロザリーヒルの村

ガオン、くびながりゅう

## ぎんのタロット

Silver Tarot Cards

攻撃力 +21

買 ――　売 375G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　**ミネア**　？？？

銀製のタロットカード。占い師が使えば不思議な効果を発揮するだけでなく、カードを刃として攻撃することも可能。

**特殊効果**

ミネアが道具として使うと、さまざまな効果を発揮する(下の表を参照)。

**おもな入手場所**

アッテムト鉱山

やつざきアニマル

### ぎんのタロットの占いで使用するカードとその効果

| 状況 | 使用するカード | 効果 |
|---|---|---|
| 戦闘中 | 力のカード | 味方ひとりにバイキルトの効果 |
| | 正義のカード | 敵全体にニフラムの効果 |
| | 死神のカード | 敵1体にザキの効果 |
| | 悪魔のカード | 敵全体にルカナンの効果 |
| | 塔のカード | 敵全体に「ミネアのレベル×(0.5～2)」のデイン系のダメージを与える |
| | 星のカード | その戦闘で得られる経験値とお金を2倍にする |
| | 月のカード | 敵全体にマヌーサの効果 |
| | 太陽のカード | 味方全員にベホマズンの効果 |
| | 引いてはいけないカード | 味方全員にザラキの効果 |
| 移動中 | 上記(力のカードと引いてはいけないカードをのぞく)に、移動中にのみ使用するカード(※1)を加えた24枚 | カードを1枚引き、その日の運勢、ラッキーナンバー、ラッキーカラーを占う。各カードは、絵柄だけでなく、正位置(正しい向き)と逆位置(上下が逆の向き)のどちらで引いたかによっても意味が異なる。占ったあとは、宿屋に泊まるとふたたび占えるようになる |

※1……愚者、魔術師、女教皇、女帝、皇帝、法皇、恋人、戦車、隠者、運命の輪、吊された男、節制、審判、世界、獣と女、くさった死体、夜の帝王のカード

## てつのおうぎ

Iron War Fan

攻撃力 +22

買 620G　売 465G　道具　呪い

装備できる人：マーニャ

戦闘用の扇。舞いの達人が装備することで、相手を翻弄しつつダメージを与えるという、この武器の真価が発揮される。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
ハバリアの町（第四章）、アネイルの町
バラクーダ

## せいぎのそろばん

Abacus of Justice

攻撃力 +35

買 1600G　売 1200G　道具　呪い

装備できる人：トルネコ

片時もお金の計算を忘れたくない旅の商人たちが愛用する、戦闘用のそろばん。邪悪な者を消し去る力も備えている。

**特殊効果**
戦闘中に道具として使うとニフラムの効果。

**おもな入手場所**
エンドール城下町、ミントスの町
グレートオーラス

## グリンガムのムチ

Gringham Whip

攻撃力 +135

買 ——　売 5000G　道具　呪い

装備できる人：アリーナ、マーニャ、ミネア

女性が装備できる武器のなかで最高峰の威力を誇る逸品。伸縮性にすぐれる3本のムチが、生き物のように複数の魔物を襲う。

**特殊効果**
敵1グループを攻撃できる（会心の一撃は出ない）。2体以上に攻撃した場合は、与えるダメージが順に減っていく。

**おもな入手場所**
メダル王のごほうび（60枚）

## はかいのてっきゅう

Destroyer Hammer

攻撃力 +115

買 65000G　売 6500G　道具　呪い

装備できる人：ライアン、トルネコ

振りまわせば周囲の魔物すべてに大打撃を与える巨大な鉄球。非常に重いので、装備できるのは力のある者にかぎられる。

**特殊効果**
敵全体を攻撃できる（会心の一撃は出ない）。2体以上に攻撃した場合は、与えるダメージが順に減っていく。

**おもな入手場所**
？？？

# よろい

Armor

身体を覆い、魔物の攻撃から身を守る防具。金属製の本格的な鎧だけでなく、布製の簡単な服や、炎・吹雪への耐性にすぐれた衣といったものもあり、防具のなかでもっとも種類が豊富だ。

## ぬののふく

Clothes

守備力 +4

買 10G　売 7G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア、？？？

人々の普段着として定着している綿製の服。防御性能はほとんどなく、これを着たまま旅に出るのは、かなり心もとない。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- サランの町
- イムルの村、フレノールの町など
- リリパット、サンドマスター

## たびびとのふく

Traveler's Clothes

守備力 +7

買 70G　売 52G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア、？？？

古来より旅人たちに愛用されている麻製の服。丈夫な作りのため、弱い魔物の攻撃ならばある程度は防ぐことが可能。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- サランの町、レイクナバの町など
- モンバーバラの町など
- とらおとこ、アローインプ

## ステテコパンツ

Trousers

守備力 +8

買 ──　売 75G　道具　呪い

装備できる人：ライアン、ブライ、トルネコ

通気性にすぐれる男性用下着。防具としても着用できるが、防御面だけでなく士気への影響という点でも戦い向きではない。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- ボンモール北の村、コナンベリーの町、謎のダンジョン
- ランプのまおう

## おどりこのふく

Coryphee Clothes

守備力 +8

買 400G　売 300G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

踊り子が舞台に立つときに身につける衣装。高級素材で作られた服地とそれを飾る宝石のおかげで、高値で取り引きされる。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- ガーデンブルグ城
- キングレオ城
- エレフローバー、ミミック

## きぬのローブ

Silk Robe

守備力 +10

買 110G　売 82G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

貴族の女性などが着用する純白のローブ。高品質の絹は見た目よりもかなり丈夫で、防具としても意外と頼りになる。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- モンバーバラの町
- エンドール城下町など
- プレシオドン

## かわのドレス

Leather Dress

守備力 +14

買 250G　売 187G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

活動する女性の象徴として知られるドレス。しなやかななめし革が身体を覆う作りで、かわのよろい以上の守備力を持つ。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- モンバーバラの町、コーミズ村など
- ガーデンブルグ城
- アームライオン

## けがわのコート

Fur Coat

守備力 +22

買 600G　売 450G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

毛並みの美しい動物の皮を加工したもの。厚さのわりに軽く、動作をさまたげないので、冒険者が防具として着ることも。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- ハバリアの町、アネイルの町など
- 移民の町(町レベル4)
- デザートゴースト、イエティなど

## みかわしのふく

Clothes to Avoid

守備力 +28

買 3000G　売 2250G　道具　呪い

装備できる人：アリーナ、ブライ、マーニャ

持っても重さを感じないほどの軽い素材でできた服。身のこなしが第一の武闘家や、防御が苦手な魔法使いに愛用される。

**特殊効果**

相手の攻撃をかわす割合が通常の8倍になる。

**おもな入手場所**

コーミズ村(第五章以降)など
ドラゴニットなど

## やすらぎのローブ

Robe of Relaxation

守備力 +33

買 ——　売 4500G　道具　呪い

装備できる人：アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア

無防備な者を守る聖なる力がこめられた法衣。眠りやマヒにおちいったとき、身体への衝撃をやわらげる効果を持つ。

**特殊効果**

眠っているときやマヒしているときに受けるダメージを半分に減らす。

**おもな入手場所**

パデキアの洞窟、謎のダンジョン
ジャイアントバット

## まほうのほうい

Cleric's Magic Robe

守備力 +35

買 4400G　売 3300G　道具　呪い

装備できる人：クリフト、ミネア

聖職者たちのために製作された、聖なる力の加護を受けた法衣。呪文で受けるダメージを緩和することができる。

**特殊効果**

メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**

海辺の村、スタンシアラ城下町、ロザリーヒルの村など

## ピンクのレオタード

Pink Leotard

守備力 +38

買 6300G　売 4725G　道具　呪い

装備できる人：勇者(女)、アリーナ、マーニャ、ミネア

守備力を上昇させる魔力がこめられた服。見た目に反して防御性能は並の鎧以上で、女性にとっては頼りになる一品だ。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

ガーデンブルグ城
エンドール城(第五章以降)
パンドラボックス、よるのていおう

## スパンコールドレス

Spangled Dress

守備力 +40

買 2000G　売 1500G　道具　呪い

装備できる人：アリーナ、マーニャ、ミネア

パーティーなどで着用される服。最高級の絹地と相手の目もくらますほどのまばゆさのおかげか、防具としても優秀。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- 移民の町（町レベル4）
- カジノの景品（2500枚）

## みずのはごろも

Hydro Robe of Feathers

守備力 +43

買 15000G　売 11250G　道具　呪い

装備できる人：ブライ、マーニャ、ミネア

雨露の糸を聖なる織機にかけて作り上げる美しい羽衣。周囲につねに水煙を発生させることで、激しい温度変化を防ぐ。

**特殊効果**

メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**

- エルフの里など
- 闇の洞窟

## マジカルスカート

Magical Skirt

守備力 +45

買 ――　売 7350G　道具　呪い

装備できる人：勇者(女)、アリーナ、マーニャ、ミネア

機能性と見た目の両方にこだわる、おしゃれな女性冒険者のための法衣。まほうのほういと同じく、攻撃呪文から身を守る。

**特殊効果**

メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**

- メダル王のごほうび（25枚）、？？？の景品（1000枚）

## ふしぎなボレロ

Mystical Bolero

守備力 +47

買 ――　売 5625G　道具　呪い

装備できる人：ブライ、クリフト、マーニャ、ミネア

魔力を吸収する性質を持つ、特殊繊維で作られた服。呪文を受けるとその魔力を吸収し、装備者のものとすることがある。

**特殊効果**

呪文を受けると8回に1回の割合で、その呪文の消費MPと同じだけ自分のMPが回復する。

**おもな入手場所**

- 天空への塔　ブラックマージ

## ひかりのドレス

Shimmer Dress

守備力 +50

買 ―― 売 6600G

道具 呪い

装備できる人：勇者(女)、アリーナ、マーニャ、ミネア

金色の光を放つ、神々しいドレス。この光はときに、装備者に向けられた呪文を、詠唱者に跳ね返すという力を発揮する。

**特殊効果**

呪文を受けると3回に1回の割合で、その呪文を跳ね返す。

**おもな入手場所**

闇の洞窟
だいまどう

## てんしのレオタード

Angel Leotard

守備力 +60

買 13000G 売 9750G

道具 呪い

装備できる人：勇者(女)、アリーナ、マーニャ、ミネア

羽飾りが天使を思わせるレオタード。服としては最高の守備力を誇るだけでなく、炎や吹雪などを軽減する効果まで持つ。

**特殊効果**

メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**

？？？
謎のダンジョン

## かわのよろい

Leather Armor

守備力 +12

買 180G 売 135G

道具 呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、？？？

動物のなめし革を重ねたのち、にかわで固めたものを縫い合わせて作った鎧。戦いにおもむくなら最低限装備したい防具だ。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

バトランド城下町、サランの町など
きこりの家
さそりアーマー

## くさりかたびら

Chain Mail

守備力 +18

買 350G 売 262G

道具 呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、クリフト、トルネコ、？？？

細い鎖を服の形に編み上げた、鎧の一種。動きやすいうえに、からみ合った鎖が刀剣の刃もある程度は防いでくれる。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

バトランド城下町、イムルの村など
あくまのす、ひとくいばこ、さまようよろい

## せいどうのよろい

Bronze Armor

守備力 +25

買 700G　売 525G

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　クリフト　トルネコ　ミネア

薄い青銅の板を重ねて作られる鎧。価格と守備力のバランスが良いだけでなく、金属製の鎧のなかでは軽くて装備しやすい。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

イムルの村、フレノールの町、エンドール城下町、レイクナバの町など

テラノザース

## てつのよろい

Half Plate Armor

守備力 +30

買 1200G　売 900G

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　クリフト　ミネア

組み合わされた鉄板が、上半身をすっぽりと覆う本格的な鎧。旅の行程でこれを入手できれば、一人前の冒険者と言える。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

イムルの村、エンドール城下町、ハバリアの町、アネイルの町など

女神像の洞窟　じごくのよろい

## てつのまえかけ

Iron Apron

守備力 +32

買 1500G　売 1125G

装備できる人：トルネコ

旅の商人が好んで装備する、エプロンのような防具。厚めの鉄板が身体前面の広範囲を覆う作りで、防御性能はかなり高い。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

エンドール城下町、ミントスの町

オックスベア

## はがねのよろい

Full Plate Armor

守備力 +35

買 2300G　売 1725G

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン

鍛えた鋼でできた頑丈な鎧。物理的な衝撃に対しては申しぶんのない守備力を誇るが、その重量ゆえ装備できる者は少ない。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

ミントスの町、海辺の村など

キングレオ、ライノスキング、キラーアーマー

## ドラゴンメイル

Dragon Mail

守備力 +45

買 5200G 売 3900G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

ドラゴンの皮やウロコから作られた鎧。素材自体が熱の変化に強く、炎や吹雪によるダメージを軽減することができる。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを20減らす。

**おもな入手場所**

スタンシアラ城下町、ロザリーヒルの村、リバーサイドの村など

ブルデビル

## ゾンビメイル

Zombie Mail

守備力 +49

買 —— 売 652G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

魔物の骨を加工した鎧。魔物の怨念がこもっており、その呪いを受けた者は少しずつだが確実に衰弱していくという。

**特殊効果**

魔物がいる場所を一定距離歩くごとに、HPが1ずつ減る。

**おもな入手場所**

結界のほこら(北東)

ゾンビソルジャー、しにがみなど

## やいばのよろい

Sword Armor

守備力 +50

買 9800G 売 7350G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

表面に鋭い刃やトゲが取りつけられた鎧。装備者を襲った魔物は、これらの刃やトゲによってみずからも傷つくことになる。

**特殊効果**

攻撃を受けると2回に1回の割合で、受けたダメージの4分の1を相手に与える。

**おもな入手場所**

エンドール城下町(第五章以降)など

ネクロバルサ

## まじんのよろい

Demon Armor

守備力 +60

買 —— 売 750G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

かつて魔神が装備していたとされる鎧。魔族を守護する力を持つが、人間に対しては、その力が災いとなって降りかかる。

**特殊効果**

自分のすばやさがゼロになる。メラ系、ギラ系、イオ系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**

闇の洞窟

てっきゅうまじん、オーガキング

## はぐれメタルよろい

Armor of Lone Metal Slime

守備力 +95

買 35000G 売 26250G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン クリフト トルネコ ミネア ？？？

圧倒的な守備力と、攻撃呪文への耐性を兼ね備えた鎧。エンドール城下町のどこかで、ひっそりと売られているという。

**特殊効果**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**
エンドール城下町(第五章以降)

## てんくうのよろい

Celestial Armor

守備力 +70

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女)

天空神が勇者に与えるという装備のひとつ。全身を覆う装甲が、刀剣の攻撃だけでなくあらゆる呪文から装備者の身を守る。

**特殊効果**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。メダパニ系、ザキ系の効果を受ける割合を半分に減らす。

**おもな入手場所**
海鳴りのほこら

## まかいのよろい

Armor of Pandemonium

守備力 +100

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人：？？？

魔界で生まれた、世界最高の硬度を誇る鎧。生きているかのような妖気を放ち、自身に向けられた攻撃呪文を緩和する。

**特殊効果**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。

**おもな入手場所**
？？？

# 盾 Shield

手に持って相手の攻撃を受け止め、直接的な打撃によるダメージを軽減する防具。戦闘中に振りかざすと装備者に呪文の効果を与えてくれるなど、特殊な力を秘めた盾も存在する。

## かわのたて
Leather Shield

守備力 +4

買 90G　売 67G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　ブライ　クリフト　トルネコ　ミネア

円形の板に動物の皮を張りつけたもの。冒険の初期においては、服などと一緒に装備すれば旅の安全度がかなり上がる。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- バトランド城下町、サランの町など
- バトランド城下町など
- テベロ、ダックスビル

## うろこのたて
Scale Shield

守備力 +7

買 180G　売 135G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　ブライ　クリフト　トルネコ　ミネア　？？？

革で覆われた板の表面に硬いウロコを貼った盾。軽いうえに防御性能もなかなかなので、力のない者にとっては貴重な品。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- バトランド城下町、イムルの村など
- 湖の塔、アッテムトの町など
- メタルスコーピオン

## てつのたて
Iron Shield

守備力 +12

買 650G　売 487G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　クリフト　トルネコ　ミネア　？？？

厚い鉄板を加工して作った本格的な盾。ある程度の温度変化に耐えられるので、熱や冷気をわずかながら防ぐことが可能。

**特殊効果**
炎系、吹雪系のダメージを5減らす。

**おもな入手場所**
- イムルの村、エンドール城下町など
- レイギガース
- ？？？の初期装備

## ドラゴンシールド

Dragon Shield

守備力 +30

買 7100G　売 5325G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、???

表面にドラゴンがかたどられた重厚な盾。素材もドラゴンの皮やウロコを使用しているため、衝撃および温度変化に強い。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを25減らす。

**おもな入手場所**

リバーサイドの村など
ガーデンブルグ南の洞窟など
アンドレアル、グリーンドラゴン

## ちからのたて

Shield of Force

守備力 +40

買 13000G　売 9750G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、クリフト、トルネコ

大地の精霊の加護を受けた盾。軽量ながら守備力は高く、さらに戦闘中に掲げることで、所持者の体力を回復してくれる。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを15減らす。戦闘中に道具として使うと自分にベホイミの効果。

**おもな入手場所**

エルフの里、移民の町(町レベル4)

## ミラーシールド

Mirror Shield

守備力 +45

買 ――　売 6750G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、クリフト、???

攻撃呪文への対抗を第一に製作された盾。中央に取りつけられた魔法の鏡が呪文を反射し、装備者へのダメージを軽減する。

**特殊効果**

メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系のダメージを3分の2に減らす。受けた呪文のダメージの4分の1を相手に与える。

**おもな入手場所**

架け橋の塔、???

## ふうじんのたて

Wind God Shield

守備力 +50

買 20000G　売 2000G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン

風神の力が宿る盾。構えると彫刻の口の部分から強風が発生し、邪悪な者たちをまとめて吹き飛ばしてしまう。

**特殊効果**

戦闘中に道具として使うと、敵1グループを消し去る(ザキ系に強い魔物には効かないこともある)。

**おもな入手場所**

???　デスパレス

## はぐれメタルのたて

Shield of Lone Metal Slime

守備力 +60

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

世界最高の守備力に加えて、炎などへの耐性も持つ盾。はぐれメタルの名はその硬度からつけられたもので、材質は不明。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを40減らす。戦闘中に道具として使うと自分にマホステの効果。

**おもな入手場所**

メダル王のごほうび(52枚)

## てんくうのたて

Celestial Shield

守備力 +55

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

天空の竜神の姿をかたどったとされる盾。バトランド王国の開祖が魔物と戦っていたさいに、神から授けられたという。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを30減らす。戦闘中に道具として使うとマホカンタの効果。

**おもな入手場所**

ガーデンブルグ城

## まかいのたて

Shield of Pandemonium

守備力 +55

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

手にした者を威圧するかのような気を放つ盾。すぐれた防御性能を持つが、人間では気に圧倒され、装備することができない。

**特殊効果**

炎系、吹雪系のダメージを30減らす。

**おもな入手場所**

？？？

# かぶと

Helm

頭にかぶって、頭部への衝撃をやわらげる防具。戦闘用の兜のほか、帽子や髪飾りのような一般的な品も防具として利用され、強力なものになると眠りやマヒなどを防ぐ力を併せ持つ。

## かわのぼうし

Leather Hat

守備力 +2

買 65G　売 48G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、アリーナ、ブライ、クリフト、トルネコ、マーニャ、ミネア

動物のなめし革で作られた軽い帽子。守備力はあまり高くないが、手軽に買える頭用防具として万人に親しまれている。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- バトランド城下町、サランの町など
- テンペの村、レイクナバの町など
- みみとびねずみ、スペクテットなど

## ヘアバンド

Headband

守備力 +5

買 110G　売 82G　道具　呪い

装備できる人：アリーナ、マーニャ、ミネア

女性用の髪どめを、防具としても使えるよう強化したもの。硬い素材でできているため、見た目よりも防御性能は高い。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- モンバーバラの町
- 移民の町（町レベル2）

## きのぼうし

Wooden Hat

守備力 +6

買 120G　売 90G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)、勇者(女)、ライアン、クリフト、トルネコ

旅人の標準的な装備である、木をくり抜いて作った帽子。そこそこの守備力があるが、見栄えが良くないのが玉にキズ。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- バトランド城下町、イムルの村、フレノールの町、エンドール城下町など
- つかいま、ダークドリアード

## はねぼうし

Feather Hat

守備力 +8

買 280G　売 210G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

おしゃれな羽飾りが目を引く女性用の帽子。厚めでふんわりとした素材が頭部を包むため、防具としても役立つ。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- コーミズ村、ハバリアの町など
- サントハイム城、山奥の村など
- とさかへび、ドードーどり

## きんのかみかざり

Gold Tiara

守備力 +12

買 540G　売 405G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

細工も見事な女性用の髪飾り。宝石にこめられた魔力が守りを強化するだけでなく、精神を平静に保ってくれる。

**特殊効果**

メダパニ系の効果を受ける割合を3分の1に減らす。

**おもな入手場所**

- コナンベリーの町、ミントスの町など
- 大灯台
- メタルスライム、ミステリドールなど

## しあわせのぼうし

Happy Hat

守備力 +15

買 ——　売 11G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

枯れることのない不思議な花を宿らせる派手な帽子。これをかぶったまま歩いていると、魔力が少しずつ回復していく。

**特殊効果**

一定距離歩くごとに、MPが1ずつ回復する。

**おもな入手場所**

- はぐれメタル
- メダル王のごほうび(43枚)

## てつかぶと

Iron Helmet

守備力 +16

買 1100G　売 825G

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　クリフト　トルネコ　？？？

頭部をすっぽりと覆う鉄製の兜。これを装備することはベテラン冒険者の証と言われ、とくに戦士が好んで着用する。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- ミントスの町、海辺の村など
- バトランド城（第五章以降）
- とつげきうお

## てつかめん

Iron Mask

守備力 +25

買 3500G　売 2625G

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　？？？

頭部だけでなく、顔面や首も守ることのできる防具。店で買える頭部用装備のなかではもっとも頑丈だが、かなり重い。

**特殊効果**

（なし）

**おもな入手場所**

- コーミズ村（第五章以降）など
- ガーデンブルグ南の洞窟
- トーテムキラー、じごくのざりがに

## はぐれメタルヘルム

Helm of the Gone Metal Slime

守備力 +50

買 ――　売 ――

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　クリフト　トルネコ　ミネア　？？？

物理的な衝撃と精神攻撃への強い耐性を併せ持つ至高の兜。世界のどこかで、あるものと引きかえにもらえるらしい。

**特殊効果**

ラリホー系、マヒ系、メダパニ系の効果を受ける割合を3分の1に減らす。

**おもな入手場所**

- メタルキング
- ？？？の景品（100000枚）

## じゃしんのめん

守備力 +200

Masque of e Evil God

買 ——　売 6G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

邪教の儀式に用いられる仮面。邪神の力でとてつもない守備力を得られるが、異教徒が装着すると正気を失ってしまう。

**特殊効果**

戦闘中、つねに混乱する。

**おもな入手場所**

滝の流れる洞窟、謎のダンジョン

ミニデーモン、ヌーデビル

## てんくうのかぶと

守備力 +30

Celestial Helm

買 ——　売 ——　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

冠のような外見ながら、高い防御性能を誇る兜。スタンシアラ王家に代々伝わり、装着するにふさわしい者を待っている。

**特殊効果**

ラリホー系、マヒ系、メダパニ系の効果を受ける割合を3分の1に減らす。

**おもな入手場所**

スタンシアラ城

## まかいのかぶと

守備力 +40

Helm of onium

買 ——　売 ——　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

魔族のために作られた兜。てんくうのかぶと以上の守備力と、死の呪文への耐性まで持つが、人間が装備することはできない。

**特殊効果**

ラリホー系、マヒ系、ザキ系の効果を受ける割合を3分の1に減らす。

**おもな入手場所**

？？？

# 装飾品 Accessory

見た目が豪華なだけでなく、身につけた者の能力を高めたり、体力や魔力を回復させたりといった、特殊な効果を持つ品々。誰にでも装備できるものが多いというのも大きな特徴だ。

## きんのブレスレット

Golden Bracelet

守備力 +5

買 350G 売 262G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

一見女性用だが、男性が着用しても違和感のないシックなデザインのブレスレット。装備すると守備力がやや上がる。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
- 移民の町(町レベル3〜4)
- ブラッドハンド
- カジノの景品(1000枚)

## メガンテのうでわ

Megante Bracelet

守備力 +15

買 —— 売 500G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

メガンテの呪文が封じこまれた腕輪。装備者がチカラつきると呪文が解放されるが、一度効果を発揮すると壊れてしまう。

**特殊効果**
装備者が仲間を残してチカラつきると砕け散り、敵全体を一撃で倒す。

**おもな入手場所**
- デスパレス
- ？？？の景品(500枚)

## メガザルのうでわ

Megazal Bracelet

守備力 +15

買 10000G 売 1000G 道具 呪い

装備できる人：勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

生命力を表すかのような朱い宝石がはめこまれた腕輪。装備者がチカラつきると宝石が砕け散り、メガザルが発動する。

**特殊効果**
装備者が仲間を残してチカラつきると砕け散り、メガザルの効果。

**おもな入手場所**
- 移民の町(町レベル4)
- プラチナキング

## ごうけつのうでわ
Mighty's Bracelet

ちから **+25**

買 37000G　売 3700G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

宝石に封じられた魔力により、筋力が大幅に上がる腕輪。肉弾戦を得意とする者たちのあこがれの品となっている。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
？？？　闇の洞窟
デーモンレスラー
メダル王のごほうび（47枚）

## ほしふるうでわ
Shooting Star Bracelet

すばやさ **×2**

買 ——　売 ——　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

いにしえから歌によってもその存在が伝えられる神秘の腕輪。装備すれば想像を絶する身のこなしが可能となる。

**特殊効果**
（なし）

**おもな入手場所**
？？？
カジノの景品（10000枚）

## いのりのゆびわ
Ring of Prayer

守備力 **+5**

買 ——　売 2250G　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

呪文の使い手が指にはめて祈ることで、その者の魔力を回復させる指輪。祈りの念の負荷によって壊れることもある。

**特殊効果**
道具として使うと、自分のMPを20～30回復する。10回に1回の割合でくずれ去る。

**おもな入手場所**
ブランカ城など　カロンなど
カジノの景品（500枚）

## いのちのゆびわ
Ring of Life

守備力 **+15**

買 ——　売 ——　道具　呪い

装備できる人：勇者(男)　勇者(女)　ライアン　アリーナ　ブライ　クリフト　トルネコ　マーニャ　ミネア　？？？

澄みきった紅い宝石が、力強く輝く指輪。身につけて歩くと生命力が活性化され、体力がしだいに回復していく。

**特殊効果**
一定距離歩くごとに、HPが1ずつ回復する。

**おもな入手場所**
謎のダンジョン

## ちからのゆびわ

Power Ring

ちから +8

買 880G 売 660G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

装備した者の筋力を上昇させる指輪。デザインも力強さを感じさせるもので、屈強な戦士にぴったりの品と言える。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

移民の町(町レベル4)
謎のダンジョン
メダル王のごほうび(15枚)

## めがみのゆびわ

Goddess Ring

かしこさ +33

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) アリーナ クリフト マーニャ ミネア

女神の偉大な力を宿す指輪。装備者の精神を研ぎすまし、平静に保つだけでなく、魔力まで回復させていく貴重品だ。

**特殊効果**

一定距離歩くごとに、MPが1ずつ回復する。ラリホー系、マヒ系、メダパニ系の効果を受ける割合を3分の1に減らす。

**おもな入手場所**

つの笛のほこら

## ゴスペルリング

Gospel Ring

うんのよさ +50

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ???

清浄な輝きを放つ宝石がはめこまれた指輪。強力な魔よけの一種であり、邪悪な者はこれに近づくことすらかなわない。

**特殊効果**

移動中、魔物に襲われなくなる。

**おもな入手場所**

???の景品(250000枚)

## あみタイツ

Knitting Tights

守備力 +8

買 ―― 売 900G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

女性用のセクシーなタイツ。伝線しにくい丈夫な作りであるため、戦いにおいても脚へのダメージをやや抑えてくれる。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

エンドール城(第五章以降)、海辺の村

## まもりのルビー

Defense Ruby

守備力 +15

買 ―― 売 2025G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

大きなルビーをあしらった、ブローチのような装飾品。ルビーにこめられた魔力が、身につけた者の守備力を強化する。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

謎のダンジョン、？？？

いどまねき

メダル王のごほうび(20枚)

## しっぷうのバンダナ

Gale Bandana

すばやさ +15

買 650G 売 487G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

頭にかぶったり腕に巻いたりと、さまざまなおしゃれを演出する装飾品。装備すると身が軽くなり、俊敏に動けるようになる。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

移民の町(町レベル4)

ガーデンブルグ南の洞窟

## ほしのかけら

Fragment of Star

うんのよさ +5

買 500G 売 375G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

黄水晶のような結晶を加工した、かわいらしいペンダント。平常心を失った者を落ち着かせる波動を放っている。

**特殊効果**

戦闘中に道具として使うと、味方ひとりの混乱を解く。

**おもな入手場所**

移民の町(町レベル3)
デスパレス

## うさぎのしっぽ

Rabbit Tail

うんのよさ +8

買 230G 売 172G 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

幸運のお守りとされるウサギのしっぽがついたキーホルダー。手ざわりは最高で、持っているだけで幸せな気分になれる。

**特殊効果**

(なし)

**おもな入手場所**

移民の町(町レベル3～4)
移民の町(町レベル1)

## しあわせのくつ

Shoes of Happiness

うんのよさ +50

買 —— 売 —— 道具 呪い

装備できる人: 勇者(男) 勇者(女) ライアン アリーナ ブライ クリフト トルネコ マーニャ ミネア ？？？

冒険者の誰もがほしがる金色のくつ。身につければおおいなる幸運を呼び寄せ、歩くだけで戦いの経験が蓄積されていく。

**特殊効果**

魔物がいる場所を一定距離歩くごとに、経験値が1ずつ増える。

**おもな入手場所**

謎のダンジョン

# どうぐ

Item

傷を治すやくそうや、体内の毒を消し去るどくけしそうをはじめする、冒険の必需品。大半は使い切りなので、旅に出る前にお店で十分な数を用意しておこう。

## やくそう

Medical Herb

買 8G　売 6G　移動　戦闘

人々にとってなじみの深い傷薬。数種類の草を調合することで効力が高められており、軽い傷なら瞬時に治してしまう。

**使ったときの効果**

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

**おもな入手場所**

各地の道具屋
各地
おおみみず、ひとくいそうなど

## どくけしそう

Antidote Herb

買 10G　売 7G　移動　戦闘

強力な解毒作用のある草。魔物の毒にも有効なので、呪文を使えない冒険者がひとり旅をするさいには必須の道具と言える。

**使ったときの効果**

味方ひとりの毒を解く。

**おもな入手場所**

各地の道具屋
各地
バブルスライム、サブナックなど

## せいすい

Holy Water

買 20G　売 15G　移動　戦闘

教会で清められた聖なる水。まきながら歩くと弱い魔物が近寄らなくなるほか、魔物に浴びせて傷を負わせることもできる。

**使ったときの効果**

移動中はトヘロスの効果。戦闘中は、敵1体に8～15（メタル系の魔物には1）のダメージを与える。

**おもな入手場所**

各地の道具屋

## キメラのつばさ

Chimera Wing

買 25G　売 18G　移動　戦闘

魔力を帯びたキメラの翼から作られる道具。空に放り投げると、訪れたことのある場所まで一瞬で飛んでいける。

**使ったときの効果**

ルーラの効果。

**おもな入手場所**

各地の道具屋
湖の塔、サントハイム城など
あばれこまいぬ、ミノーンなど

## まんげつそう

Full Moon Herb

買 30G 売 22G 移動 戦闘

満月の夜にだけ花を咲かせる草。月光の不思議な力を蓄えるとされる球根には、マヒ毒を取り去る成分が含まれている。

**使ったときの効果**

味方ひとりのマヒを解く。

**おもな入手場所**

- 各地の道具屋
- 大灯台、ミントスの町など
- ハンババ、しびれだんびらなど

## においぶくろ

Scent Lure Pouch

買 150G 売 112G 移動 戦闘

魔物が好むにおいを噴射する袋。一度使うと中身がなくなるまでにおいを出しつづけ、使用者の周囲に魔物を寄せ集める。

**使ったときの効果**

移動中は、しばらくのあいだ、魔物に襲われやすくなる。戦闘中は、敵1体をよろこばせる。

**おもな入手場所**

- 海辺の村、スタンシアラ城下町など

## まほうのせいすい

Magical Holy Water

買 ―― 売 22G 移動 戦闘

魔力を封じこめた聖水。飲むと魔力がいくらか回復するが、製法が難しいためか、せいすいほど多くは出まわっていない。

**使ったときの効果**

味方ひとりのMPを30～35回復させる。

**おもな入手場所**

- フレノール南の洞窟、大灯台など
- ラリホービートル、はえおとこなど
- カジノの景品(30枚)

## おべんとう

Lunch

買 ―― 売 7G 移動 戦闘

外出先でも食べやすいようにとの心づかいが感じられる、栄養満点のサンドイッチ。食べれば疲れた身体を癒してくれる。

**使ったときの効果**

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

**おもな入手場所**

- 砂漠の宿屋、移民の町(町レベル4)
- レイクナバの町(第三章)など

## せかいじゅのは

Leaf of Yggdrasil

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

世界に1本だけ存在する神秘の巨木、世界樹から採れる葉。戦いで息絶えた者を、活力にあふれる状態でよみがえらせる。

**使ったときの効果**

味方ひとりを生き返らせ、HPを完全に回復させる。

**おもな入手場所**

世界樹(持っていなければ何回でも入手可能)、デスキャッスル

## せかいじゅのしずく

Sap of Yggdrasil

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

世界樹の葉や芽に降りた朝露を集めたもの。その芳香と成分は、仲間すべての体力を完全に回復させるほどの力を持つ。

**使ったときの効果**

味方全員のHPを完全に回復させる。

**おもな入手場所**

世界樹、天空への塔など

天空城(持っていなければ何回でも入手可能)

## ちからのたね

Seed of Strength

買 ―― 売 90G 移動 戦闘

食べると身体能力を強化することができる、珍しい種のひとつ。種に含まれる苦みを帯びた成分が筋力を増強させる。

**使ったときの効果**

味方ひとりのちからを1～3上げる。

**おもな入手場所**

各地(→P.365)

キラースコップ、あばれうしどり、アイスコンドル、アークバッファローなど

## すばやさのたね

Seed of Quickness

買 ―― 売 67G 移動 戦闘

よりすばやい身のこなしを可能にするオレンジ色の種。味はやや辛いものの、種のなかではもっとも食べやすい。

**使ったときの効果**

味方ひとりのすばやさを1～2上げる。

**おもな入手場所**

各地(→P.366)

とうぞくバコタ、はしりとかげ、ビースト、ライバーンロードなど

## かしこさのたね

Seed of Intelligence

買 ―― 売 60G 移動 戦闘

薄紫色の丸い種。食べると脳が活性化し、学習能力が高まるので、我が子のために大量にほしがる親もいるという。

**使ったときの効果**
味方ひとりのかしこさを1～3上げる。

**おもな入手場所**
ミントスの町、ガーデンブルグ城、移民の町(町レベル4)
あんこくつむり

## まもりのたね

Seed of Defence

買 ―― 売 52G 移動 戦闘

貝のような形をした種。衝撃から身を守る能力を高めてくれるが、見た目どおり非常に硬く、食べるのにひと苦労する。

**使ったときの効果**
味方ひとりのみのまもりを1～3上げる。

**おもな入手場所**
湖の塔など(→P.366)
レッドドラゴン、デビルプラント、ベビーサタン、コンジャラーなど

## いのちのきのみ

Acorn of Life

買 ―― 売 187G 移動 戦闘

神々が植えた木から採れるという、生命力を増大させる木の実。味にはクセがあり、人によって好みがわかれるところ。

**使ったときの効果**
味方ひとりの最大HPを4～6上げる。

**おもな入手場所**
各地(→P.367)
カメレオンマン、フレイムドック、さつじんえい、ダゴンなど

## ふしぎなきのみ

Acorn of Magic

買 ―― 売 412G 移動 戦闘

身体に蓄えておける魔力の量が増える木の実。有用である反面、口に入れるのに勇気が必要なほどのマズさを誇る。

**使ったときの効果**
味方ひとりの最大MPを3～5上げる(最大MPがゼロの味方をのぞく)。

**おもな入手場所**
各地(→P.367)
キングスライム、マンドレイクなど

## うまのふん

Road Apples

買 ―― 売 1G

移動 戦闘

乾燥した馬のふん。肥料として使われることもあるが、冒険においてはまったく役に立たず、売るしか使い道がない品。

**使ったときの効果**

(なし)

**おもな入手場所**

- ボンモール北の村(第三章)
- 砂漠のバザー(第二章)など
- マヒャドフライ

## ラーのかがみ

Lar's Mirror

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

真実の姿を映し出す鏡。呪文で変身している者に向けると、その正体を映したのち、変身を解くという効果を発揮する。

**使ったときの効果**

モシャスで変身している敵1体をもとの姿にもどす。使ってもなくならない。

**おもな入手場所**

- マネマネ
- ???の景品(10000枚)

## ときのすな

Sand of Time

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

海賊が戦いのために作った魔法の砂。戦闘中に振りまくと、戦いがはじまった瞬間まで時間をもどすことができる。

**使ったときの効果**

戦闘がはじまったときまで時間をもどす。使ってもなくならない。

**おもな入手場所**

- 滝の流れる洞窟

## けんじゃのいし

Philosopher Stone

買 ―― 売 ――

移動 戦闘

いにしえの賢者が聖なる力を与えたという石。天に掲げることで、持つ者とその仲間の傷を癒す力が解放される。

**使ったときの効果**

味方全員のHPを50～60ずつ回復させる。使ってもなくならない。

**おもな入手場所**

- デスキャッスル

# 重要アイテム Important Item

計り知れないほどの価値があり、お店で売ったり捨てたりできない特別な道具。必要なときに使えば、世界を救うための道が開けることもあるだろう。

## そらとぶくつ

Winged Shoes

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

すぐれた跳躍力を持つ謎の生物をかたどった靴。身につけた者は高く跳び上がったのち、ある場所まで運ばれてしまう。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
古井戸の底（第一章）

## おうごんのうでわ

Gold Bracelet

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

フレノールの村に伝わる、暗黒の力を増幅させる腕輪。魔術や錬金術で使われるが、災いを呼ぶものとして封印されている。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
フレノール南の洞窟（第二章）

## さえずりのみつ

Birdsong Honey

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

さえずりの塔の最上階にのみ咲く花から採れる蜜。不思議な力を秘めており、天空の妖精が美声を保つために集めにくるという。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
さえずりの塔（第二章）

## てつのきんこ

Iron Safe

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

旅の商人のために作られた、鉄製の頑丈な金庫。これを持っていれば、魔物に倒されてもお金を奪われなくなる。

**使ったときの効果**
（なし）

**おもな入手場所**
レイクナバ北の洞窟

## おうじのてがみ

A Letter From Prince

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ボンモールの王子がエンドールの姫に宛てた手紙。重要なことが書かれているが、致命的に汚い字のため解読は困難。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

ボンモール城（第三章）

## おうのてがみ

A Letter From King

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

エンドールの王がボンモールの王に宛てた手紙。立派な装丁とは裏腹に、手紙に書かれている字は恐ろしく汚い。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

エンドール城（第三章）

## ぎんのめがみぞう

Silver Statue of Goddess

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

見る者すべての心を奪う美しい女神像。美術品の愛好家なら、これを入手するための金に糸目はつけないという。

**使ったときの効果**

（なし）

**おもな入手場所**

女神像の洞窟

## やみのランプ

Lamp Darkness

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

闇が封じこめられた神秘のランプ。火を灯すと、内部の闇が炎を通して染み出していき、世界を夜に変えてしまう。

**使ったときの効果**

時間帯を夜にする（ラナルータが効かない場所では無効）。

**おもな入手場所**

コーミズ西の洞窟

## せいじゃくのたま

Sphere of Silence

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

魔物の呪文を封じるために、ある錬金術師が作り出した玉。首にかけて簡単に携帯できるうえ、誰にでも使用が可能。

**使ったときの効果**

マホトーンの効果。

**おもな入手場所**

コーミズ西の洞窟

ピサロナイト

## かやくつぼ

Gunpowder Jar

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

岩盤を爆破するための火薬が詰まったつぼ。放置されていたせいで火薬がしけっており、着火しても大きな音がするだけ。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
アッテムト鉱山（第四章）

## じょうせんけん

Boarding Pass

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ハバリアからエンドールへ向かう連絡船に乗るためのチケット。キングレオの王が出国を厳しく取り締まる現在は入手困難。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
キングレオ城（第四章）

## しんじるこころ

Symbol of Faith

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

心の試練を乗り越えた者だけが入手できる、暖かな光を放つ宝石。見れば誰もが、仲間を信じる心の大切さに気づくという。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
裏切りの洞窟

## せいなるたねび

Holy Embers

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

大灯台に灯り、人々の航海を見守ってきた炎。いまは種火でありながら、魔物が触れることすらできない神聖な力を持つ。

**使ったときの効果**
（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**
大灯台

## たからのちず

Treasure Map

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

商売の神と呼ばれる老人が、若いころに手に入れた地図。冒険者たちが探し求める伝説の宝のありかが示されている。

**使ったときの効果**
（なし）

**おもな入手場所**
ミントスの町

## パデキアのたね

Padequia Seed

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

生命力に満ちあふれた種。土に蒔くとすぐに発芽し、驚くべき速さで生長するが、ソレッタの土壌でしか育てられない。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

パデキアの洞窟

## パデキアのねっこ

Padequia Root

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ソレッタの国の特産品として名高い、生長したパデキアから採れる根。煎じて飲めば、どんな病気も治すことができる。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

ソレッタの国

## かわきのいし

Stone of Drought

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

海辺の村に伝わる、水を吸いこむ石。村人の祖先である海賊が使っていたものだが、現在は村人すらその所在を知らない。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

海辺の村

## あやかしのふえ

Flute of Seeing

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

魔族が作り出した、不思議な細工のほどこされた横笛。旋律しだいで、魔力を帯びたさまざまなものが反応するという。

**使ったときの効果**

（物語のある場面で使う）

**おもな入手場所**

サントハイム城（第五章）

## へんげのつえ

Change Staff

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

魔法の杖の収集家であった、先代サントハイム王のコレクションのひとつ。振りかざすと、姿を変えることができる。

**使ったときの効果**

さまざまな姿に変身する(→P.239)。しばらく移動すると効果が切れる。

**おもな入手場所**

王家の墓

## ガスのつぼ

Gas Canister

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

現在の技術では作ることができない、空気より軽いガスが詰まったツボ。かつて人間は、これを利用して空を旅したという。

**使ったときの効果**

(物語のある場面で使う)

**おもな入手場所**

エスターク神殿

## バロンのつのぶえ

Baron's Horn

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

決戦の場に馬車を呼び寄せる角笛。戦いのさなかに吹いた場合は、馬の大群が現れ、魔物を蹴散らしていくことがある。

**使ったときの効果**

馬車を呼ぶ。戦闘中は、2回に1回程度の割合で、敵全体に「自分のレベル÷2+20」前後(メタル系の魔物には1)のダメージを与える。

**おもな入手場所**

つの笛のほこら

## せかいじゅのはな

Flower of Yggdrasil

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

千年に一度だけ咲くと言われる幻の花。魂が完全にこの世を離れた者すらよみがえらせるほどの力を秘めている。

**使ったときの効果**

(物語のある場面で使う)

**おもな入手場所**

???

## とうぞくのカギ

Burglar's Key

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

名うての盗賊が作ったとされる鍵。扉に鍵がかかっていても、鍵穴の作りが単純であれば、これで解錠することができる。

**使ったときの効果**
（特定の扉を開けるときに使う）

**おもな入手場所**
フレノールの町（第二章）

## まほうのカギ

Magic Key

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ある錬金術師が作り出した鍵。魔力がこめられた素材でできており、やや複雑な鍵のかかった扉でも開けることが可能。

**使ったときの効果**
（特定の扉を開けるときに使う）

**おもな入手場所**
コーミズ西の洞窟（第五章）

## さいごのカギ

The Last Key

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

マネマネ銀と呼ばれる謎の金属で作られた鍵。鍵穴に合わせてどんな形にでも変形するため、あらゆる鍵を開けてしまう。

**使ったときの効果**
（特定の扉を開けるときに使う）

**おもな入手場所**
ガーデンブルグ城

## モンスターずかん

Picture Dictionary of Monsters

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

出会った魔物の情報が自然と記録されていく本。魔物の姿だけでなく、戦いの経験をどの程度積めるかなども確認できる。

**使ったときの効果**
出会ったことのある魔物のデータを確認する（→P.430）。フィールドでのみ開くことができる。

**おもな入手場所**
山奥の村

SPECIAL TOPICS スペシャルトピックス

# たね・きのみをたくさん集めよう!

アイテム大事典の最後に、たね・きのみを効率よく集めるコツを紹介する。パーティの強化に役立ててほしい。

アリーナの ちからが
3あがった!

## たね・きのみを集めるには戦闘が欠かせない

たね・きのみは、特定の宝箱やタルなどに入っているものをすべて取り終えると、あとはそれらを落とす魔物と戦う以外に入手方法がない。たくさん集めたいなら、以降にまとめた表を参考に、該当する魔物とくり返し戦おう。ただし、宝箱を落とす可能性があるのは、その戦闘で最後に倒した魔物だけなので注意。なお、第五章以降では、トルネコを戦闘に参加させて、宝箱を奪ってくれるのを待つのもいい(→P.320)。

トルネコは スキをみて
アイスコンドルBから 宝箱を うばった。

←トルネコが魔物の宝箱を奪えば、その魔物が落とす道具が確実に手に入る。

### ちからのたねを集める方法

ちからのたねを落とす魔物のなかには、比較的弱いものもいる。第五章で早めに集めるなら、ボンモール周辺(→P.170)でキラースコップを倒そう。効率よく集めたいのであれば、アイスコンドルとアークバッファローといった、ちからのたねを落とす魔物が2種類現れるガーデンブルグ周辺(南側/→P.220)で戦うといい。この地域にははぐれメタルが現れるので、経験値もかせげる。

**ちからのたねを落とすことがある魔物**

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★★☆☆ | 9 | キラースコップ | P.374 |
| | 24 | あばれうしどり | P.378 |
| | 88 | アイスコンドル | P.394 |
| | 94 | アークバッファロー | P.395 |
| | 104 | ドラゴンライダー | P.398 |
| ★☆☆☆ | 168 | ギャオース | P.414 |
| | 174 | いどまじん | P.415 |

**ちからのたねが入った宝箱などがある場所**

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第一章 | バトランド城下町 | P.94 |
| | 湖の塔 | P.102 |
| 第二章 | 砂漠のバザー | P.120 |
| | さえずりの塔 | P.122 |
| 第四章 | モンバーバラの町 | P.154 |
| | キングレオ城 | P.161 |
| 第五章 | 山奥の村 | P.172 |
| | エンドール城下町 | P.126 |
| | レイクナバの町 | P.136 |
| | アネイルの町 | P.184 |
| | コナンベリーの町 | P.186 |
| | 大灯台 | P.188 |
| | ハバリアの町 | P.162 |
| | サントハイム城 | P.110 |
| | スタンシアラ城 | P.218 |
| | バトランド城 | P.92 |
| | ガーデンブルグ南の洞窟 | P.224 |
| | エスターク神殿 | P.256 |
| | 天空への塔 | P.270 |
| | 闇の洞窟 | P.280 |
| | 移民の町(町レベル3) | P.303 |

## すばやさのたねを集める方法

天空への塔(→P.270)1～3Fで、ビーストと戦うのが効率的。そこでは、メタル系の魔物に加え、いのちのきのみを落とすフレイムドックも現れる。

### すばやさのたねを落とすことがある魔物

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★★★★ | ― | とうぞくバコタ(1回のみ) | P.227 |
| ★★☆☆ | 103 | はしりとかげ | P.398 |
| | 143 | ビースト | P.408 |
| | 147 | ライバーンロード | P.409 |
| ★½☆☆ | 14 | ピクシー | P.375 |
| | 34 | きゅうけつこうもり | P.380 |
| | 39 | プテラノドン | P.382 |
| | 159 | ランガー | P.412 |
| | 187 | シャークマンタ | P.419 |
| ★☆☆☆ | 155 | ゲリュオン | P.411 |

### すばやさのたねが入った宝箱などがある場所

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第一章 | 古井戸の底 | P.99 |
| 第二章 | サランの町 | P.112 |
| | テンペの村 | P.114 |
| | フレノール南の洞窟 | P.118 |
| | 砂漠のバザー | P.120 |
| 第五章 | アネイルの町 | P.184 |
| | パデキアの洞窟 | P.199 |
| | バトランド城 | P.92 |
| | ガーデンブルグ城 | P.222 |
| | 魔神像 | P.243 |
| | エスターク神殿 | P.256 |
| | 闇の洞窟 | P.280 |
| | 謎のダンジョン | P.440 |
| | ？？？ | ― |

## かしこさのたねを集める方法

戦闘で落とす唯一の魔物であるあんこくつむりは、謎のダンジョン(→P.440)にしか現れない。このダンジョンを安全に探索できるくらいに仲間が強くなったら、集めに行ってみよう。

### かしこさのたねを落とすことがある魔物

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★☆☆☆ | 165 | あんこくつむり | P.413 |

### かしこさのたねが入った宝箱などがある場所

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第五章 | ミントスの町 | P.196 |
| | ガーデンブルグ城 | P.222 |
| | 移民の町(町レベル4) | P.303 |

## まもりのたねを集める方法

架け橋の塔(→P.286)に入り、まもりのたねを落とす確率が一番高いレッドドラゴンと戦おう。フロアは何階でもいいが、外観には魔物が現れないので注意。また、ソレッタ周辺(→P.194)では、ベビーサタンとコンジャラーが時間帯を問わず現れるので、こちらで戦うのもいい。

### まもりのたねを落とすことがある魔物

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★★☆☆ | 141 | レッドドラゴン | P.407 |
| ★½☆☆ | 65 | デビルプラント | P.388 |
| | 73 | ベビーサタン | P.390 |
| | 74 | コンジャラー | P.390 |
| | 154 | サンダーサタン | P.410 |

### まもりのたねが入った宝箱などがある場所

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第一章 | 湖の塔 | P.102 |
| 第二章 | エンドール城下町 | P.126 |
| 第五章 | 大灯台 | P.188 |
| | ミントスの町 | P.196 |
| | ガーデンブルグ南の洞窟 | P.224 |
| | 移民の町(町レベル2) | P.302 |

## いのちのきのみを集める方法

天空への塔(→P.270)4～8Fで、フレイムドックやしにがみきぞくと戦うのがオススメ。1～3Fでは、しにがみきぞくが現れないものの、はぐれメタルとメタルキングが現れる。経験値もかせぎたいなら、1～3Fで戦うといい。そのほか、コナンベリー近海やソレッタ近海(→P.192)でさつじんえいと戦う手もある。

### いのちのきのみを落とすことがある魔物

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★★★★ | 196 | カメレオンマン(1回のみ) | P.422 |
| ★★☆☆ | 136 | フレイムドック | P.406 |
| | 179 | さつじんえい | P.417 |
| | 192 | ダゴン | P.420 |
| | ??? | ??? | ―― |
| ★⯪☆☆ | 90 | ばくだんいわ | P.394 |
| | 111 | ベホイミスライム | P.400 |
| | 118 | アンクルホーン | P.401 |
| | 129 | しにがみきぞく | P.404 |
| | 139 | どぐうせんし | P.407 |
| | 162 | ギガントドラゴン | P.412 |
| ★☆☆☆ | 58 | ひとつめピエロ | P.386 |

### いのちのきのみが入った宝箱などがある場所

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第一章 | 古井戸の底 | P.99 |
| 第二章 | テンペの村 | P.114 |
| | フレノールの町 | P.116 |
| | エンドール城 | P.128 |
| 第三章 | ボンモール城下町 | P.142 |
| 第四章 | コーミズ村 | P.156 |
| | コーミズ西の洞窟 | P.158 |
| | アッテムト鉱山 | P.165 |
| 第五章 | きこりの家 | P.173 |
| | ボンモール城 | P.142 |
| | パデキアの洞窟 | P.199 |
| | バトランド城 | P.92 |
| | リバーサイドの村 | P.241 |
| | 闇の洞窟 | P.280 |
| | 架け橋の塔 | P.286 |
| | 謎のダンジョン | P.440 |
| | 移民の町(町レベル3) | P.303 |

## ふしぎなきのみを集める方法

闇の洞窟(→P.280)では、ふしぎなきのみを落とすフェアリードラゴンと戦えるだけでなく、レッドドラゴンからまもりのたねを入手可能。一方、天空への塔(→P.270)4～8Fなら、フェアリードラゴンのほかに、すばやさのたねを落とすビーストや、いのちのきのみを落とすフレイムドックなども現れる。ふしぎなきのみと一緒に集めておきたいたね・きのみがあるなら、それを落とす魔物も出現する場所で戦うといいだろう。

### ふしぎなきのみを落とすことがある魔物

| 落としやすさ | 図鑑No. | 名前 | 参照ページ |
|---|---|---|---|
| ★⯪☆☆ | 53 | キングスライム | P.385 |
| | 67 | マンドレイク | P.389 |
| | 83 | ベホマスライム | P.393 |
| | 115 | ブリザードマン | P.401 |
| | 134 | フェアリードラゴン | P.405 |
| | 188 | フライングデス | P.419 |
| | ??? | ??? | ―― |
| ★☆☆☆ | 160 | にじくじゃく | P.412 |

### ふしぎなきのみが入った宝箱などがある場所

| 章 | 場所 | 参照ページ |
|---|---|---|
| 第二章 | サントハイム城 | P.110 |
| 第四章 | コーミズ村 | P.156 |
| | ハバリアの町 | P.162 |
| | アッテムト鉱山 | P.165 |
| 第五章 | ボンモール城 | P.142 |
| | ソレッタの国 | P.198 |
| | コーミズ西の洞窟 | P.206 |
| | ロザリーヒルの村 | P.234 |
| | デスパレス | P.248 |
| | 闇の洞窟 | P.280 |
| | 謎のダンジョン | P.440 |
| | 移民の町(町レベル3、4) | P.303 |

ドラゴンクエストⅣ 秘情報集

# ひみつの宝箱 PART 5

## 2回連続で攻撃する武器を使いこなそう

はやぶさのけんやキラーピアスを使えば、同じ相手に2回連続で攻撃できる。もっと攻撃力の高い武器はあるが、2回分の攻撃を合計すると、はやぶさのけんやキラーピアスのほうがほかの武器よりも大ダメージを与えることが多い。右の図にあるとおり、自分のちからが低かったり相手の守備力が高すぎたりしないかぎり、2回攻撃する武器のほうが役に立つのだ。



⬆はやぶさのけんでの直接攻撃は、一撃のダメージが通常の4分の3に落ちてしまうが、それでも十分に強い。

**右の図の各線の意味**

- キラーピアス(攻撃力+5 ※2回攻撃)
- ほのおのツメ(攻撃力+60)
- はやぶさのけん(攻撃力+67 ※2回攻撃)
- はぐれメタルのけん(攻撃力+130)

**1回攻撃する武器と2回攻撃する武器で1ターンに与えるダメージ**



### 2発目にくり出す攻撃の長所と短所

はやぶさのけんやキラーピアスでくり出す直接攻撃は、1発目だけでなく2発目も会心の一撃になることがある。そのため、1ターンのあいだに会心の一撃が出る可能性が約2倍になるのだ。なお、2発目の攻撃はバイキルトの効果を得ていてもダメージが2倍にならない。バイキルトを利用するなら、1回攻撃する武器に持ちかえたほうがいいだろう。



⬅会心の一撃が出やすいアリーナには、キラーピアスを装備させておくのがオススメ。

# Chapter 6

# モンスター大百科

モンスター
だいひゃっか

# モンスターデータリスト

MONSTER DATA LIST

**導かれし者たちが冒険するこの世界には、200種類を超えるモンスターが生息している。各モンスターの能力値や行動、特徴などを解説していくので、戦うときに役立ててほしい。**

## リストの見かた

### ▶通常モンスター

図鑑No. 44 メタルスライム メタル系
生息地 2エンドール周辺、3 5女神像の洞窟、5砂漠の宿屋周辺(南側)、大灯台など

HP 4
MP 12
攻撃力 6
守備力 1023
すばやさ 50

突然変異により、驚異的な硬さを得たスライム。守備力が非常に高く、大半の呪文を無効化する。そのうえ、すぐに逃げ出してしまうため、倒すのがとても難しい。

経験値 135 ゴールド 5G 宝 きんのたまご ★★

よく効く攻撃 マヒ系
効きにくい攻撃 (なし)
効かない攻撃 ほぼ全部(メダパニ系、マヒ系をのぞく)

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラ呪文【呪文／1体／メラ系】

### ▶ボス級モンスター

図鑑No. 204 アンドレアル ドラゴン系
出現する地域 5結界のほこら

紫色の硬いウロコを持つ上級ドラゴン。3体で現れ、高熱のガスを吐いて攻撃するほか、仲間の数が減ると新たに呼び寄せることがある。炎系のダメージを軽減できるみずのはごろもなどの防具を装備し、マヒャド、バギクロス、ギガデインといった呪文で攻撃しよう。

◀それほど効きやすいわけではないものの、ラリホー系の呪文を使うのも手。

HP 450
MP 0
攻撃力 6
守備力 150
すばやさ 60

経験値 1020 ゴールド 300G 宝 ドラゴンシールド ★★★★

よく効く攻撃 ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ルカニ系、マヒ系
効きにくい攻撃 ギラ系、ラリホー系、メダパニ系
効かない攻撃 イオ系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

**この行動に注意!!**
仲間呼び
アンドレアルを1体ずつ倒そうとすると、仲間を呼ばれて戦闘が長引く場合が多い。上にあげた呪文を使い、3体まとめて倒すといい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【アンドレアルを呼ぶ】 ●高熱のガス【全体／炎系】

❶**図鑑No.**……モンスターずかんでのナンバー。

❷**モンスターの名前**

❸**系統**……モンスターの系統。マークの意味は、以下のとおり。

ドラゴン系…ドラゴンぎりとドラゴンキラーによる直接攻撃のダメージが1.5倍になることを示す。

メタル系…メタルぎりとはぐれメタルのけんによる直接攻撃のダメージが1～2になることを示す。

❹**生息地／出現する地域**……出現する地方やダンジョンなど。1～4は、それぞれ第一章～第四章に出現することを、5は第五章以降に出現することを表す。特定の時間帯にしか出現しない場合は、(昼)または(夜)と併記している。

❺**モンスターの外見**

❻**能力値**……モンスターの最大HP、最大MP、攻撃力、守備力、すばやさ。最大MPが「∞」の場合は、いくら呪文を使ってもMPがなくならない。

❼**解説**……モンスターの特徴や対処法などを解説。

❽**経験値、ゴールド**……倒したときに獲得できる経験値とお金。

❾**宝**……倒したときに落とす道具(第三章をのぞく／→P.296)。トルネコがモンスターから宝箱を奪った場合、この道具がトルネコの持ち物に加わる(トルネコの持ち物が12個あるときは自動的にふくろに入る)。右側の★マークは落とす確率を表しており、★の数が多いほど落としやすい(最大は★4個)。

❿**行動**……戦闘中にとる行動。【 】内には、「その攻撃が呪文かどうか(呪文でない場合は記載なし)／効果がおよぶ範囲(範囲がない場合は記載なし)／具体的な効果」を記載している。

⓫**耐性**……攻撃のうち、かならず効くもの、効きにくいもの、まったく効かないものをまとめた表(詳細はP.58を参照)。

## モンスター五十音順インデックス

MONSTER DATA LIST

# 通常モンスター

世界各地のフィールド上で、あるいは洞窟や塔のなかで、何度も戦うことになるモンスターたち。それらの特徴やデータを、ここに紹介しよう。

## 図鑑No. 1 スライム

生息地：1バトランド周辺、3レイクナバ周辺、5山奥の村&バトランド周辺(西側・夜)など

| HP | 8 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 9 |
| 守備力 | 5 |
| すばやさ | 3 |

ぽよぽよしたゼリー状の身体を持つ魔物。能力値が全体的に低いため、直接攻撃を使っていくだけで簡単に倒せる。こちらのパーティが強いと、逃げ出すことも。

| 経験値 | 1 | ゴールド | 2G | 宝 | やくそう | ★☆☆☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

△効きにくい攻撃：(なし)

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 2 おおみみず

生息地：1バトランド周辺、2サントハイム周辺、5ブランカ&バトランド周辺(南側)など

| HP | 11 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 10 |
| 守備力 | 6 |
| すばやさ | 2 |

その名のとおり、巨大化したミミズ。同じ地域に現れるモンスターとくらべて、能力値がわずかに高い。そのぶん、倒したときに得られる経験値とゴールドも多めだ。

| 経験値 | 3 | ゴールド | 6G | 宝 | やくそう | ★★★☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

△効きにくい攻撃：ニフラム系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 3

## エアラット

生息地：1バトランド周辺、イムル周辺、15イムルへの洞窟、5エンドール周辺など

| HP | 14 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 11 |
| 守備力 | 2 |
| すばやさ | 7 |

発達した両耳を利用して空中を自在に飛びまわるネズミ。すばやさが比較的高く、こちらより先に行動することが多い。仲間を呼ばれたくなければ、早めに倒そう。

| 経験値 | 3 | ゴールド | 7G | 宝 | やくそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【エアラットを呼ぶ】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ザキ系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 4

## はさみくわがた

生息地：1バトランド周辺、3レイクナバ周辺、5山奥の村＆バトランド周辺（西側）など

| HP | 9 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 9 |
| 守備力 | 5 |
| すばやさ | 3 |

ハサミのような大アゴを持つ、クワガタの魔物。ズバ抜けて高い能力値はないので、ふつうに戦ってもラクに倒せる。こちらのレベルが高いと、逃げることが多い。

| 経験値 | 1 | ゴールド | 4G | 宝 | やくそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 5

## バブルスライム

生息地：1バトランド周辺（夜）、イムル周辺（夜）、5ブランカ＆バトランド周辺（南側）など

| HP | 12 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 11 |
| 守備力 | 9 |
| すばやさ | 8 |

体内に毒を宿す、半液体状のスライム。こちらを毒に冒す攻撃を使ってくる。キアリーなどの毒を解く手段がないときは、真っ先に倒し、毒を受けないようにしたい。

| 経験値 | 6 | ゴールド | 8G | 宝 | どくけしそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 6

## いたずらもぐら

生息地：2サントハイム周辺、3レイクナバ周辺、35レイクナバ北の洞窟など

| HP | 10 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 10 |
| 守備力 | 6 |
| すばやさ | 5 |

スコップを持った、いたずら好きのモグラ。能力値のなかでは最大HPと攻撃力がやや高いものの、使ってくるのは直接攻撃だけなので、それほど恐れる必要はない。

| 経験値 | 2 | ゴールド | 4G | 宝 | やくそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.7 きりかぶおばけ

生息地：1イムル周辺、古井戸周辺、3ボンモール周辺、35エンドール周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 21 | 0 | 18 | 8 | 1 |

木の切り株のような姿で、すわって休もうとした旅人を襲う魔物。ふだんは直接攻撃をくり返すのみだが、ときおりやくそうで自分のHPを回復させることもある。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 7 | 13G | やくそう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●やくそう【自分／HP回復】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部（ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**：ニフラム系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.8 ホイミスライム

生息地：1古井戸の底、23エンドール周辺、5コナンベリー周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 16 | ∞ | 13 | 8 | 12 |

何本もの触手を持つ、スライムの亜種。ホイミを唱えて、自分やほかのモンスターのHPを回復させる。戦いを長引かせないためにも、最優先で倒したほうがいい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 7 | 11G | やくそう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：メラ系、ラリホー系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.9 キラースコップ

生息地：1古井戸の底、3エンドール周辺、女神像の洞窟周辺、5ボンモール周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 16 | 0 | 19 | 15 | 10 |

モグラの魔物のなかでも、とくに戦闘的な種族。ときおり力をため、つぎのターンに大ダメージを与えてくる。倒したときには、低い確率でちからのたねを落とす。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 9 | 10G | ちからのたね |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ニフラム系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.10 みならいあくま

生息地：1古井戸の底、4コーミズ周辺（東側・西側）、コーミズ西の洞窟、5ボンモール周辺

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 17 | 2 | 16 | 10 | 7 |

修行をはじめたばかりの下っ端悪魔。攻撃力は低めだが、メラを唱えてくる。ただし、MPが低くて1回しか唱えられないので、唱えるまでは防御して待つのも手だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 11 | 13G | ひのきのぼう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部（メラ系、ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**：ニフラム系

**効かない攻撃**：（なし）

## 図鑑No. 11 リリパット

生息地：1 5湖の塔、3エンドール周辺、女神像の洞窟周辺、5砂漠の宿屋周辺(北側)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 21 | 3 | 26 | 20 | 20 |

弓矢を持った好戦的な魔物。ふだんは手にした弓矢で攻撃してくるが、スカラを唱えることもある。ほかのモンスターと一緒に現れたときは、優先的に倒したい。

経験値 13　ゴールド 15G　宝 ぬののふく ★★☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

よく効く攻撃：ほぼ全部(イオ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：イオ系、ラリホー系

効かない攻撃：(なし)

## 図鑑No. 12 ダックスビル

生息地：1 5湖の塔、3女神像の洞窟周辺、3 5女神像の洞窟、5ボンモール周辺

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 22 | 3 | 25 | 18 | 12 |

カモノハシのようなクチバシを持つモンスター。直接攻撃だけでなく、ルカニも使ってくる。守備力を下げられると一気に不利になってしまうので、真っ先に倒そう。

経験値 14　ゴールド 10G　宝 かわのたて ★½☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系をのぞく)

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：(なし)

## 図鑑No. 13 ベビーマジシャン

生息地：1 5湖の塔、2 5フレノール南の洞窟、5レイクナバ周辺

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 33 | 2 | 17 | 24 | 14 |

ひとつ目の邪悪な魔法使い。直接攻撃はさして怖くないが、1回だけ唱えてくるヒャドがやっかいだ。デイン系とザキ系以外の攻撃呪文がいっさい効かないのも特徴。

経験値 18　ゴールド 20G　宝 やくそう ★★☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、ザキ系、ラリホー系、マヒ系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、ニフラム系

## 図鑑No. 14 ピクシー

生息地：1 5湖の塔(夜)、5レイクナバ周辺、砂漠の宿屋周辺(北側・昼)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 29 | 3 | 26 | 22 | 15 |

小さなツノと翼を備えた妖精。すばやさが高めなうえ、ピオリムを使うため、こちらより先に攻撃してくることが多い。倒すと、ごくまれにすばやさのたねを落とす。

経験値 16　ゴールド 20G　宝 すばやさのたね ★½☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】
●ピオリム【呪文／味方1グループ／すばやさ上昇】

よく効く攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、マホトーン系

効かない攻撃：ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

## 図鑑No.15 おおにわとり

生息地：1 5湖の塔、3 5女神像の洞窟、5砂漠の宿屋周辺（北側）

| HP | 31 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 28 |
| 守備力 | 22 |
| すばやさ | 18 |

凶暴化した大型のニワトリ。クチバシでの攻撃には、相手を眠らせる効果がある。パーティがひとりのときは、眠らされると危険なので早めに倒したほうがいい。

| 経験値 | 20 | ゴールド | 9G | 宝 | やくそう |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●眠り攻撃【1体／ダメージ＋眠り】

**よく効く攻撃**
メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**
ギラ系、イオ系、バギ系、炎系、マダンテ、ニフラム系

**効かない攻撃**
ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.16 おおめだま

生息地：1湖の塔、5砂漠の宿屋周辺（北側＆南側）、アネイル周辺

| HP | 42 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 29 |
| 守備力 | 32 |
| すばやさ | 20 |

巨大な目玉を持つ悪魔。はじめのうちは直接攻撃を使ったり身を守ったりするが、自分のHPが減ってくると顔色が変わり、以降は痛恨の一撃をくり出すようになる。

| 経験値 | 27 | ゴールド | 40G | 宝 | やくそう |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●防御【自分／ダメージ半減】
●顔色を変える　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】（※1）

**よく効く攻撃**
メラ系、イオ系、バギ系、デイン系、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
ヒャド系、吹雪系、ニフラム系

**効かない攻撃**
マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.17 キリキリバッタ

生息地：2サントハイム周辺、4モンバーバラ周辺、5山奥の村＆バトランド周辺（西側）など

| HP | 8 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 8 |
| 守備力 | 5 |
| すばやさ | 8 |

小型の動物さえも捕食する、どう猛なバッタ。直接攻撃しか使ってこないうえ、そのダメージもさほど大きくない。ふつうに戦うだけで、十分に勝てる相手だ。

| 経験値 | 1 | ゴールド | 2G | 宝 | やくそう |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**
ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.18 スライムベス

生息地：2サントハイム周辺、テンペ周辺、4モンバーバラ周辺、5古井戸の底など

| HP | 10 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 9 |
| 守備力 | 5 |
| すばやさ | 3 |

オレンジ色の身体をした、スライムの亜種。HPがやや高いことをのぞけば、能力値はスライムと変わらない。呪文を使わなくても勝てるので、MPの浪費は避けよう。

| 経験値 | 2 | ゴールド | 5G | 宝 | やくそう |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**
ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
マホトーン系、マホトラ系

※1……顔色を変えたあとのみ使う（→P.434）

## 図鑑No.19 つちわらし

生息地：2サントハイム周辺、4モンバーバラ周辺、コーミズ周辺(夜)、5エンドール周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 13 | 0 | 13 | 8 | 5 |

おもに山岳地帯などに生息する魔物。使ってくるのは直接攻撃だけだが、まれに仲間を呼ぶことがある。倒したときに得られるゴールドが多めなのはうれしい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 4 | 10G | やくそう ★★☆☆ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【つちわらしを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(イオ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：イオ系、ニフラム系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.20 みみとびねずみ

生息地：2サントハイム周辺(昼)、テンペ周辺、5山奥の村&バトランド周辺(西側)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 0 | 11 | 6 | 9 |

耳を羽ばたかせて空を飛ぶネズミ。HPは低いものの、こちらの攻撃をかわすことがあるため、戦闘が長引きやすい。MPに余裕があるなら、呪文で攻撃するのも手だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 3 | 5G | かわのぼうし ★★½☆ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.21 あばれこまいぬ

生息地：2テンペ周辺、4コーミズ周辺、5ボンモール周辺、レイクナバ周辺

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 23 | 0 | 19 | 18 | 7 |

黄金のたて髪を持つ、どう猛な魔獣。同じ地域に出現するモンスターにくらべて攻撃力がズバ抜けて高いので、マヌーサやラリホーなどを使いつつ戦いたい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 7 | 20G | キメラのつばさ ★★★½ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：メラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**：バギ系

**効かない攻撃**：ギラ系、炎系、マダンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.22 ミノーン

生息地：2テンペ周辺、4コーミズ周辺(東側・西側)、5古井戸の底

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 16 | 0 | 8 | 22 | 8 |

身体が硬い木の枝で覆われた、ミノムシのモンスター。攻撃力が低い反面、守備力が高く、ダメージを与えにくい。こちらのレベルが低いうちは呪文で攻撃しよう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 5 | 18G | キメラのつばさ ★★★ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】
●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.23 おばけキノコ

生息地：2フレノール周辺、25フレノール南の洞窟、4コーミズ西の洞窟など

| HP | 19 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 19 |
| 守備力 | 15 |
| すばやさ | 10 |

意志を持ったキノコの魔物。とりたてて高い能力値はないものの、相手を毒に冒す攻撃を使うことがある。毒を解く手段がないときは、優先的に倒したほうがいい。

経験値 6　ゴールド 15G　宝 やくそう

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.24 あばれうしどり

生息地：2フレノール周辺、25フレノール南の洞窟、4キングレオ周辺(昼)など

| HP | 20 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 22 |
| 守備力 | 12 |
| すばやさ | 10 |

ウシとトリを合わせたような姿の魔物。攻撃力が高いほか、ごくまれに体当たりで致命的なダメージを与えてくる。出現したときに眠っていることが多いのも特徴。

経験値 7　ゴールド 17G　宝 ちからのたね

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●体当たり【1体／相手と自分に大ダメージ】　●寝返り【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.25 ひとくいそう

生息地：2フレノール周辺、3女神像の洞窟周辺、5ボンモール周辺、レイクナバ周辺

| HP | 17 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 21 |
| 守備力 | 16 |
| すばやさ | 4 |

地上に出した根を動かして歩く食肉植物。直接攻撃を使ったり、仲間のホイミスライムを呼んだりする。HPは低めなので、仲間を呼ばれる前に倒したいところだ。

経験値 7　ゴールド 18G　宝 やくそう

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：バギ系、ニフラム系、ラリホー系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.26 メラゴースト

生息地：2フレノール周辺、35エンドール周辺、4コーミズ西の洞窟など

| HP | 12 |
|---|---|
| MP | 2 |
| 攻撃力 | 11 |
| 守備力 | 12 |
| すばやさ | 8 |

うらみを残して死んだ人間の魂。メラを使うほか、直接攻撃を受けたときに分裂して2体になることがある。分裂させないためにも、呪文で攻撃するのがオススメ。

経験値 6　ゴールド 16G　宝 せいすい

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

**よく効く攻撃**：イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ザキ系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃**：メラ系、ラリホー系

## 図鑑No.27 テベロ

生息地：25フレノール南の洞窟、5砂漠の宿屋周辺(北側)、コナンベリー周辺など

| | |
|---|---|
| HP | 25 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 21 |
| 守備力 | 20 |
| すばやさ | 15 |

小さな翼で空中を飛びまわる下級悪魔。口から吐く火の玉は、受けるダメージこそ小さいものの、パーティメンバー全員に当たるので、早めに倒したほうがいい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 15 | 25G | かわのたて ★★ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(バギ系、ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.28 サンドマスター

生息地：2砂漠のバザー周辺、35女神像の洞窟、5砂漠の宿屋周辺(北側・夜)など

| | |
|---|---|
| HP | 30 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 30 |
| 守備力 | 3 |
| すばやさ | 24 |

おもに砂漠に生息する巨大なミミズ。こちらのMPを減らす不思議な踊りを踊る。呪文を唱える仲間がパーティにいる場合は、MPを減らされてしまう前に倒したい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 22 | 27G | ぬののふく ★½ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●不思議な踊り【1体／MP減少】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(イオ系、バギ系、ザキ系、ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：イオ系、バギ系、ニフラム系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.29 ラリホービートル

生息地：2砂漠のバザー周辺、25フレノール南の洞窟、5コーミズ周辺(昼)

| | |
|---|---|
| HP | 23 |
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 22 |
| 守備力 | 18 |
| すばやさ | 10 |

青い外皮と巨大なアゴを持つ大クワガタ。ラリホーやラリホーマを唱えて、こちらを眠らせようとする。安全に戦いたければ、マホトーンで相手の呪文を封じよう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 12 | 15G | まほうのせいすい ★★ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ラリホー【呪文／全体／眠り】
●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】

**よく効く攻撃**：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：イオ系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.30 コドラ

ドラゴン系

生息地：2砂漠のバザー周辺、さえずりの塔周辺、5大灯台

| | |
|---|---|
| HP | 32 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 30 |
| 守備力 | 33 |
| すばやさ | 25 |

二足歩行するドラゴン。攻撃力が高いうえ、ときおり痛恨の一撃をくり出す。集中的に攻撃して早めに倒すか、ラリホーで眠らせて行動させないように戦うこと。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 25 | 39G | ホーリーランス ★½ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.31 おにこぞう

生息地：2さえずりの塔周辺、25フレノール南の洞窟、さえずりの塔

| HP | 25 |
| --- | --- |
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 26 |
| 守備力 | 24 |
| すばやさ | 21 |

洞窟や森林などに住む小鬼。手刀を振り下ろして大きめのダメージを与えてくる。マヌーサも唱えるが、MP不足でかならず失敗するので、気にしなくてもいい。

経験値 18　ゴールド 36G　宝 せいすい

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No.32 とさかへび

生息地：25フレノール南の洞窟、5砂漠の宿屋周辺(南側)、アネイル周辺など

| HP | 31 |
| --- | --- |
| MP | 4 |
| 攻撃力 | 31 |
| 守備力 | 28 |
| すばやさ | 18 |

ニワトリのようなトサカを持つ大蛇。ルカナンを唱えて、パーティ全員の守備力を下げようとする。攻撃力の高い魔物と現れたときは、優先的に倒したほうが無難だ。

経験値 18　ゴールド 25G　宝 はねぼうし

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.33 さそりアーマー

生息地：2さえずりの塔周辺、エンドール周辺、5砂漠の宿屋周辺(北側＆南側)など

| HP | 40 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 33 |
| 守備力 | 42 |
| すばやさ | 9 |

サソリ型のよろいに身を固めたモンスター。ときおり痛恨の一撃をくり出すうえ、守備力も高い。つねにHPを多めに保ち、攻撃呪文でダメージを与えていこう。

経験値 38　ゴールド 44G　宝 かわのよろい

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：バギ系、ルカニ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.34 きゅうけつこうもり

生息地：25フレノール南の洞窟、35女神像の洞窟

| HP | 25 |
| --- | --- |
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 25 |
| 守備力 | 22 |
| すばやさ | 14 |

天井から逆さまにぶら下がっている肉食コウモリ。攻撃手段は直接攻撃のみで、ダメージもそれほど大きくない。まれに、出現したときに混乱していることがある。

経験値 11　ゴールド 23G　宝 すばやさのたね

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、メガンテ、ザキ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.35 かまいたち

生息地：2エンドール周辺、25さえずりの塔、5コナンベリー周辺

| HP | 41 |
|---|---|
| MP | 4 |
| 攻撃力 | 29 |
| 守備力 | 31 |
| すばやさ | 40 |

つねにつむじ風を身にまとっているモンスター。直接攻撃を使ったりバギを唱えたりして、こちらにダメージを与えてくる。すばやさが高いのも特徴のひとつ。

経験値 32　ゴールド 34G　宝 クロスボウ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】

**よく効く攻撃**
ヒャド系、吹雪系、メガンテ、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**
メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ニフラム系、ルカニ系、マホトラ系

**効かない攻撃**
（なし）

## 図鑑No.36 ポイズンリザード

生息地：25さえずりの塔、35女神像の洞窟

| HP | 34 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 35 |
| 守備力 | 32 |
| すばやさ | 15 |

体内に毒素を宿す大トカゲ。毒の息を吐き出してパーティ全員を毒に冒そうとする。攻撃呪文はどれもよく効くため、直接攻撃と呪文を併用して優先的に倒したい。

経験値 18　ゴールド 21G　宝 どくけしそう ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒の息【全体／毒】

**よく効く攻撃**
ほぼ全部（ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.37 はえおとこ

生息地：25さえずりの塔、35女神像の洞窟、5アネイル周辺、コナンベリー周辺

| HP | 34 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 31 |
| 守備力 | 34 |
| すばやさ | 17 |

ハエと人間を融合させたような姿のモンスター。マホトーンを唱えて、こちらの呪文を封じこめてくる。先にマホトーンを使い、相手の呪文を封じるといい。

経験値 35　ゴールド 47G　宝 まほうのせいすい ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

**よく効く攻撃**
メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ニフラム系

## 図鑑No.38 ひとくいサーベル

生息地：25さえずりの塔、5大灯台

| HP | 29 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 35 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 17 |

サーベルに魂が宿った魔物。仲間を呼んだり、痛恨の一撃をくり出したりする。メラ系とヒャド系が効きにくいので、呪文で攻撃するときはそれ以外のものを使おう。

経験値 30　ゴールド 46G　宝 どうのつるぎ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●仲間呼び【防御＋ひとくいサーベルを呼ぶ】

**よく効く攻撃**
ギラ系、イオ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**
メラ系、ヒャド系、吹雪系、ラリホー系

**効かない攻撃**
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 39 プテラノドン

ドラゴン系

生息地：2 5 さえずりの塔、2 エンドール周辺、5 アネイル周辺、コナンベリー周辺、大灯台

| HP | 41 |
|---|---|
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 28 |
| 守備力 | 24 |
| すばやさ | 19 |

知能の高い翼竜。攻撃力はそれほど高くないが、ギラを唱えてパーティ全員にダメージを与えてくる。安全にいくなら、マホトーンで相手の呪文を封じればいい。

経験値 36　ゴールド 50G　宝 すばやさのたね ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部（イオ系、バギ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**：イオ系、バギ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No. 40 ドラゴンバタフライ

ドラゴン系

生息地：2 5 さえずりの塔

| HP | 47 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 36 |
| 守備力 | 20 |
| すばやさ | 25 |

チョウのような羽が生えたドラゴン。火の玉を吐いたりホイミを唱えたりする。さえずりの塔に現れる魔物のなかではとくに手ごわいので、呪文も使って戦おう。

経験値 38　ゴールド 60G　宝 キメラのつばさ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：メラ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ギラ系、炎系、マダンテ、ラリホー系、メダパニ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 41 スペクテット

生息地：2 5 さえずりの塔

| HP | 35 |
|---|---|
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 30 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 21 |

頭部に巨大な目玉を持つモンスター。アストロンやおたけび、不思議な踊りなど、イヤな攻撃を数多く使う。マホカンタを唱えることもあるので、呪文はひかえめに。

経験値 31　ゴールド 62G　宝 かわのぼうし ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●アストロン【呪文／自分／攻撃無効化】 ●マホカンタ【呪文／自分／呪文反射】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●不思議な踊り【1体／MP減少】

**よく効く攻撃**：ギラ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ニフラム系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 42 がいこつけんし

生息地：2 エンドール周辺、5 大灯台、ミントス周辺、エルフの里周辺

| HP | 52 |
|---|---|
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 49 |
| 守備力 | 45 |
| すばやさ | 27 |

骨だけになっても戦いをやめない剣士。ルカナンでこちらの守備力を下げつつ、剣で攻撃してくる。ピンチのときは、ニフラムで消し去るのもひとつの手だ。

経験値 53　ゴールド 54G　宝 てつのツメ ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

**よく効く攻撃**：イオ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ラリホー系

## 図鑑No. 43 さまようよろい

生息地：2エンドール周辺、5砂漠の宿屋周辺(南側・昼)、コナンベリー周辺、大灯台

| HP | 54 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 45 |
| 守備力 | 43 |
| すばやさ | 25 |

意志を持ち、動き出した甲冑。呪文は使わないが、ときおりホイミスライムを呼ぶ。痛恨の一撃をくり出すこともあるので、ラリホーで眠らせつつ戦いたい。

| 経験値 | 55 | ゴールド | 49G | 宝 | くさりかたびら |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

◎よく効く攻撃：ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

△効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系

×効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 44 メタルスライム

メタル系

生息地：2エンドール周辺、35女神像の洞窟、5砂漠の宿屋周辺(南側)、大灯台など

| HP | 4 |
| --- | --- |
| MP | 12 |
| 攻撃力 | 20 |
| 守備力 | 1023 |
| すばやさ | 50 |

突然変異により、驚異的な硬さを得たスライム。守備力が非常に高く、大半の呪文を無効化する。そのうえ、すぐに逃げ出してしまうため、倒すのがとても難しい。

| 経験値 | 1350 | ゴールド | 5G | 宝 | きんのかみかざり |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラ【呪文／1体／メラ系】

◎よく効く攻撃：マヒ系

△効きにくい攻撃：(なし)

×効かない攻撃：ほぼ全部(メダパニ系、マヒ系をのぞく)

## 図鑑No. 45 エレフローパー

生息地：35女神像の洞窟

| HP | 28 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 22 |
| 守備力 | 16 |
| すばやさ | 10 |

洞窟の水路に生息するタコの魔物。能力値はそれほど高くなく、攻撃手段も直接攻撃だけだ。呪文などを使わなくても、直接攻撃をくり返すだけで十分に勝てる。

| 経験値 | 14 | ゴールド | 18G | 宝 | おどりこのふく |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系

△効きにくい攻撃：(なし)

×効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 46 ももんじゃ

生息地：4モンバーバラ周辺、コーミズ周辺、5ブランカ&バトランド周辺(南側)など

| HP | 10 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 10 |
| 守備力 | 6 |
| すばやさ | 5 |

白い体毛と幅広のクチバシを持つ魔獣。能力値が低く、こちらが強いと逃げ出すこともある。これといった危険な攻撃も使ってこないので、とくに恐れる必要はない。

| 経験値 | 3 | ゴールド | 8G | 宝 | やくそう |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

△効きにくい攻撃：(なし)

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.47 とんがりあたま

生息地：4コーミズ周辺、コーミズ周辺(東側・西側)、5古井戸の底

| HP | 14 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 13 |
| 守備力 | 13 |
| すばやさ | 7 |

独特の形をした頭から、この名で呼ばれるようになったモンスター。相手を毒に冒す攻撃を使ってくる。毒を解く手段がないときは、真っ先に倒すようにしたい。

経験値 7　ゴールド 11G　宝 どくけしそう ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ+毒】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.48 いしにんぎょう

生息地：4コーミズ西の洞窟、ハバリア周辺

| HP | 15 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 17 |
| 守備力 | 15 |
| すばやさ | 5 |

邪悪な命を授かった石像。守備力がやや高いうえ、スカラも唱える。さいわいほとんどの攻撃呪文が有効なので、スカラを唱えられた場合は呪文で対処しよう。

経験値 12　ゴールド 17G　宝 まほうのせいすい ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マヒ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：ザキ系、ラリホー系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No.49 つかいま

生息地：4コーミズ西の洞窟、ハバリア周辺

| HP | 20 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 20 |
| 守備力 | 17 |
| すばやさ | 12 |

魔導士たちに仕える低級悪魔。一度だけホイミを唱えて、別のモンスターのHPを回復することがある。ほかに危険な魔物がいるなら、倒すのはあとまわしでもいい。

経験値 15　ゴールド 28G　宝 きのぼうし ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】
●不思議な踊り【1体／MP減少】

**よく効く攻撃**：ザキ系、ルカニ系、マヒ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.50 メイジももんじゃ

生息地：4キングレオ周辺、ハバリア周辺、5レイクナバ周辺、アネイル周辺など

| HP | 25 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 30 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 17 |

呪文を使えるももんじゃ。直接攻撃を行うほか、ヒャドを唱えてダメージを与えてくる。ほとんどの呪文がよく効くため、こちらも呪文を使って戦うのがオススメ。

経験値 18　ゴールド 30G　宝 かわのぼうし ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(メラ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No. 51 ヘルビートル

生息地 4ハバリア周辺、5古井戸の底

| HP | 20 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 27 |
| 守備力 | 29 |
| すばやさ | 10 |

魔界に生息する昆虫。パーティ全員に当たる火の玉を吐くことがある。一部の呪文が効きにくいものの、それほど強くないので、直接攻撃を使って戦えばOKだ。

| 経験値 | 16 | ゴールド | 21G | 宝 | こんぼう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●火の玉【全体／炎系】

よく効く攻撃：イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ラリホー系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 52 がったいスライム

生息地 4キングレオ周辺、ハバリア周辺、アッテムト周辺、5古井戸の底

| HP | 40 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 0 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 15 |

8匹集まると合体してキングスライムに変身するスライム。攻撃を行うことはまれで、ひたすら仲間を呼ぶ。マヒしたり眠ったりしている仲間がいると合体できない。

| 経験値 | 3 | ゴールド | 1G | 宝 | やくそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【がったいスライムを呼ぶ】 ●合体してキングスライムになる

よく効く攻撃：メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効きにくい攻撃：バギ系、ニフラム系

効かない攻撃：（なし）

## 図鑑No. 53 キングスライム

生息地 4キングレオ周辺、ハバリア周辺、アッテムト周辺、5古井戸の底

| HP | 150 |
|---|---|
| MP | 2 |
| 攻撃力 | 40 |
| 守備力 | 24 |
| すばやさ | 17 |

8匹のがったいスライムが合体した姿。マホステを唱えるので、呪文はひかえ、直接攻撃を使って戦おう。倒したときに得られる経験値とゴールドの多さが魅力。

| 経験値 | 100 | ゴールド | 150G | 宝 | ふしぎなきのみ |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホステ【呪文／自分／呪文無効化】

よく効く攻撃：イオ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No. 54 エビルハムスター

生息地 4キングレオ周辺、45アッテムト鉱山、5ミントス周辺、エルフの里周辺など

| HP | 35 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 38 |
| 守備力 | 28 |
| すばやさ | 30 |

大きな耳を持つハムスターの魔物。直接攻撃をメインに使うが、仲間を呼ぶこともある。こちらの直接攻撃はかわされやすいので、呪文でダメージを与えていこう。

| 経験値 | 43 | ゴールド | 18G | 宝 | やくそう |
|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【エビルハムスターを呼ぶ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.55 ベロベロ

生息地：4キングレオ周辺、ハバリア周辺、45アッテムト鉱山、5裏切りの洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 4 | 32 | 30 | 15 |

赤紫の体色をした、つちわらしの亜種。極端に高い能力値はないが、マヌーサを唱えてこちらの攻撃のミスを誘う。呪文で攻撃するときは、ヒャド系以外を使おう。

経験値 28　ゴールド 61G　宝 ひのきのぼう ★★☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.56 ダークドリアード

生息地：4アッテムト周辺、5砂漠の宿屋周辺(南側)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 28 | 5 | 28 | 38 | 18 |

魔王の波動を浴びて闇に染まった樹木の精霊。不思議な踊りやラリホーマなど、イヤな攻撃を使ってくる。HPは低いので、攻撃を集中して早めに倒したほうがいい。

経験値 25　ゴールド 30G　宝 きのぼうし ★★☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】　●不思議な踊り【1体／MP減少】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系、ザキ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.57 とらおとこ

生息地：4アッテムト周辺、45アッテムト鉱山、5コナンベリー周辺、大灯台

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 0 | 54 | 32 | 20 |

トラの毛皮に身を包んだ部族。同じ地域に出現する魔物のなかでは攻撃力が高く、直接攻撃でかなりのダメージを与えてくる。ラリホーで眠らせつつ戦いたい。

経験値 30　ゴールド 50G　宝 たびびとのふく ★½☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●おたけび【全体／1ターン休み】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**：（なし）

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.58 ひとつめピエロ

生息地：4アッテムト周辺(夜)、45アッテムト鉱山、5砂漠の宿屋周辺(北側)、大灯台

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 36 | 3 | 31 | 30 | 16 |

上級悪魔に仕える道化師。ギラを唱えるが、MPが3しかないため、かならず失敗する。ギラ以外は直接攻撃しか使わないので、倒すのはあとまわしでも問題ない。

経験値 27　ゴールド 52G　宝 いのちのきのみ ★☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ギラ(MPが足りなくて失敗)

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、メガンテ、マヒ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No.59 しびれだんびら

生息地：4キングレオ周辺、アッテムト周辺、5古井戸の底

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 30 | 0 | 40 | 30 | 16 |

刀身にマヒ毒が塗られた、刀型の魔物。攻撃力が高いうえ、斬りつけた相手をマヒさせる。ギラ系などの呪文がよく効くほか、ラリホーで眠らせて戦うのも有効。

経験値 25　ゴールド 18G　宝 まんげつそう ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】

よく効く攻撃：ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.60 さまようたましい

生息地：45アッテムト鉱山、5大灯台(夜)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 0 | 20 | 35 | 1 |

自分の死を受け入れられない人間の魂。まごまごするばかりで、攻撃を行うことは少ない。ただし、HPが減ってくると弾け飛ぶので、集中攻撃して一気に倒そう。

経験値 20　ゴールド 28G　宝 せいすい ★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、ニフラム系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、マヌーサ系

効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、マホトラ系

## 図鑑No.61 バンプドック

生息地：45アッテムト鉱山、5ミントス周辺(夜)、エルフの里周辺(夜)、パデキアの洞窟など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 38 | 6 | 40 | 29 | 28 |

ダンジョン内などの暗い場所に生息する吸血コウモリ。攻撃力が高いだけでなく、眠り攻撃やラリホーを使う。集団で現れたときは、先にラリホーで眠らせてしまおう。

経験値 36　ゴールド 24G　宝 せいなるナイフ ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●眠り攻撃【1体／ダメージ＋眠り】
●ラリホー【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ルカニ系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No.62 メタルスコーピオン

生息地：45アッテムト鉱山、5ミントス周辺、エルフの里周辺、ソレッタ周辺(昼)など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 42 | 0 | 50 | 50 | 25 |

全身が鋼鉄のカラで覆われたサソリの魔物。1ターンに2回行動したり、痛恨の一撃をくり出したりすることがある。ラリホーで眠らせてから戦うと比較的安全。

経験値 59　ゴールド 38G　宝 うろこのたて ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●防御【自分／ダメージ半減】

よく効く攻撃：ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、ラリホー系、マヒ系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.63 ドードーどり

生息地：45アッテムト鉱山、5コナンベリー周辺、ミントス周辺（昼）、ソレッタ周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 52 | 0 | 47 | 40 | 26 |

ニワトリによく似た姿の怪鳥。使ってくるのは直接攻撃のみだが、ダメージが大きい。HPも高めなので、攻撃力の高い味方がいないときは呪文も使って攻めたい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 50 | 51G | はねぼうし |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：（なし）

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.64 ベビーサラマンダ

生息地：45アッテムト鉱山、5ソレッタ周辺、パデキアの洞窟周辺（昼）、パデキアの洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 0 | 42 | 26 | 27 |

体内に炎を宿す大トカゲの赤ん坊。火の玉を吐いて、パーティ全員を攻撃してくる。ダメージは小さいので、ほかに危険な魔物がいるなら、そちらを優先して倒そう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 59 | 58G | やくそう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部（メラ系、炎系、マダンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

**効きにくい攻撃**：メラ系、炎系、マダンテ

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.65 デビルプラント

生息地：45アッテムト鉱山、5大灯台、コーミズ周辺（夜）

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 37 | 3 | 39 | 40 | 15 |

洞窟や塔に生息する、ひとくいそうの仲間。マホトーンを唱えて、こちらの呪文を封じようとする。先にマホトーンを使う手もあるが、直接攻撃だけで倒してもいい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 40 | 34G | まもりのたね |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：メダパニ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、ラリホー系

## 図鑑No.66 どくやずきん

生息地：5ボンモール周辺（夜）、レイクナバ周辺

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 17 | 0 | 21 | 18 | 10 |

猛毒を塗った矢で獲物をしとめる魔物。こちらを毒に冒す攻撃を使うが、能力値は全体的に低め。キアリーなどの毒を解く手段があるなら、急いで倒す必要はない。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 18 | 16G | どくけしそう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.67 マンドレイク

生息地：5砂漠の宿屋周辺(北側)

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 30 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 44 |
| 守備力 | 34 |
| すばやさ | 15 |

ひとくいそうの亜種である植物型モンスター。こちらの攻撃呪文のほとんどがよく効くため、それほど恐れる相手ではない。倒すと、まれにふしぎなきのみを落とす。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 26 | 17G | ふしぎなきのみ |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ラリホー系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.68 アローインプ

生息地：5砂漠の宿屋周辺(南側)、アネイル周辺、コナンベリー周辺

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 27 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 46 |
| 守備力 | 36 |
| すばやさ | 21 |

弓と矢をたずさえた妖精。直接攻撃に加え、仲間を呼んだり眠り攻撃を使ったりしてくる。こちらの直接攻撃をかわされることがあるので、呪文で攻撃するのも手。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 47 | 16G | たびびとのふく |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●眠り攻撃【1体／ダメージ＋眠り】
●仲間呼び【防御＋アローインプを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(メラ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.69 デザートゴースト

生息地：5砂漠の宿屋周辺(南側)

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 55 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 45 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 25 |

おもに砂漠地帯に生息する魔獣。HPは高めだが、ほかに抜きん出た能力値はなく、使うのも直接攻撃だけだ。呪文で攻撃するときは、イオ系以外のものを使おう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 70 | 68G | けがわのコート |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃**：メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ザキ系

**効かない攻撃**：イオ系、ニフラム系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.70 ほのおのせんし

生息地：5モンバーバラ＆アッテムト周辺、コーミズ西の洞窟、サントハイム周辺(昼)など

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 75 |
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 65 |
| 守備力 | 60 |
| すばやさ | 36 |

地獄の業火を従えた精霊の戦士。ギラを唱えたり火の玉を吐いたりといった、パーティ全員にダメージを与える攻撃を得意とする。ラリホーで眠らせてから戦うといい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 110 | 52G | ホーリーランス |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ギラ【呪文／全体／ギラ系】
●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**：ギラ系、ニフラム系、マホトーン系

**効かない攻撃**：メラ系、炎系、マダンテ、マホトラ系

## 図鑑No. 71 マージマタンゴ

**生息地** 5ミントス周辺、ソレッタ周辺、パデキアの洞窟周辺、パデキアの洞窟など

| HP | 43 |
| --- | --- |
| MP | 10 |
| 攻撃力 | 40 |
| 守備力 | 53 |
| すばやさ | 20 |

呪文を使いこなすキノコ型の悪魔。ヒャドやホイミを唱えるが、マホトーンがそこそこ効く。攻撃力はあまり高くないので、呪文を封じてしまえば、有利に戦える。

経験値 45　ゴールド 30G　宝 まほうのせいすい

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】 ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】

**よく効く攻撃** デイン系、メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃** ヒャド系、吹雪系

**効かない攻撃** ニフラム系

## 図鑑No. 72 ブルホーク

**生息地** 5ソレッタ周辺(昼)、パデキアの洞窟周辺、ハバリア周辺、コーミズ周辺など

| HP | 52 |
| --- | --- |
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 43 |
| 守備力 | 55 |
| すばやさ | 26 |

ウシの力強さとタカの俊敏さを兼ね備えた魔物。ルカニを唱えて、こちらの守備力を大幅に下げてくる。ラリホーで眠らせるか、スクルトを使って対抗しよう。

経験値 49　ゴールド 39G　宝 てつのやり

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

**よく効く攻撃** ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃** (なし)

**効かない攻撃** ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 73 ベビーサタン

**生息地** 5ソレッタ周辺、パデキアの洞窟周辺、モンバーバラ&アッテムト周辺など

| HP | 40 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 55 |
| 守備力 | 33 |
| すばやさ | 23 |

かつて魔界に君臨した大悪魔の子ども。イオナズンやザラキ、さらにはメガンテまで唱えてくるが、いずれもMP不足でかならず失敗するため、恐れるにはおよばない。

経験値 80　ゴールド 75G　宝 まもりのたね

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●イオナズン(MPが足りなくて失敗) ●メガンテ(MPが足りなくて失敗) ●ザラキ(MPが足りなくて失敗) ●こおりつく息【全体／吹雪系】

**よく効く攻撃** デイン系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃** メラ系、ザキ系

**効かない攻撃** ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 74 コンジャラー

**生息地** 5ソレッタ周辺、パデキアの洞窟

| HP | 38 |
| --- | --- |
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 40 |
| 守備力 | 49 |
| すばやさ | 30 |

魔術や呪法に精通した悪の神官の弟子。バギを唱えたり、ホイミスライムやテベロを呼んだりする。HPは低めなので、集中攻撃すれば、手早く倒すことが可能。

経験値 70　ゴールド 31G　宝 まもりのたね

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】 ●仲間呼び【ホイミスライムかテベロを呼ぶ】

**よく効く攻撃** メガンテ、ザキ系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃** ギラ系、イオ系、バギ系、炎系、マダンテ、ラリホー系、マホトラ系

**効かない攻撃** ニフラム系

## 図鑑No.75 じごくのよろい

生息地：5パデキアの洞窟周辺、パデキアの洞窟、ハバリア周辺、コーミズ周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 58 | 0 | 63 | 63 | 24 |

魔界をさまよう、意志を持ったよろい。ときおり痛恨の一撃をくり出してくるのが怖い。呪文を併用してすばやく倒すか、ラリホーで眠らせてから戦おう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 77 | 76G | てつのよろい |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：（なし）

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.76 イエティ

生息地：5パデキアの洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 75 | 0 | 65 | 35 | 25 |

寒冷地帯に生息する雪男。こおりつく息を吐いてパーティ全員を攻撃する。守備力が低いので直接攻撃が有効なほか、メラ系、イオ系、デイン系の呪文もよく効く。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 85 | 38G | けがわのコート |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】

**よく効く攻撃**：メラ系、イオ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：（なし）

**効かない攻撃**：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.77 しりょうのきし

生息地：5ハバリア周辺、コーミズ周辺、コーミズ西の洞窟、王家の墓など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 80 | 10 | 82 | 59 | 40 |

死んで骨だけになった騎士。攻撃力が高く、直接攻撃で大ダメージを与えてくるうえ、ベホイミを唱えることもある。守備力も高いので、ニフラムで消し去るといい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 106 | 47G | はがねのつるぎ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

**よく効く攻撃**：メラ系、イオ系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系、ルカニ系

**効かない攻撃**：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.78 ミステリドール

生息地：5コーミズ周辺、コーミズ西の洞窟、サントハイム周辺、イムル周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 40 | ∞ | 42 | 40 | 30 |

呪術用の人形が、魔力によって動き出したもの。ルカナンやメダパニ、不思議な踊りなど、イヤな攻撃を数多く使う。倒すと得られるゴールドが多いのはうれしい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 37 | 300G | きんのかみかざり |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】 ●不思議な踊り【1体／MP減少】

**よく効く攻撃**：ニフラム系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：マホトーン系

**効かない攻撃**：ほぼ全部（ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、マヒ系、マホトーン系をのぞく）

## 図鑑No.79 オックスベア

生息地：5 ハバリア周辺、コーミズ周辺、コーミズ西の洞窟

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 60 |
| 守備力 | 45 |
| すばやさ | 33 |
| 経験値 | 89 |
| ゴールド | 49G |
| 宝 | てつのまえかけ |

カモシカのようなヒヅメとツノを持つ、クマのモンスター。息を吸ったあと、直接攻撃で大ダメージを与えてくる。ザキ系の呪文を使えば、一撃で倒すことが可能。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●大きく息を吸いこむ【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、ザキ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：イオ系、ルカニ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.80 ドラゴンパピー

ドラゴン系

生息地：5 コーミズ周辺、コーミズ西の洞窟、モンバーバラ＆アッテムト周辺

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 67 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 64 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 34 |
| 経験値 | 96 |
| ゴールド | 50G |
| 宝 | くさりがま |

赤い身体をした、ドラゴンの亜種。炎を吐いたりはしないが、1ターンに2回攻撃してくる。ドラゴンバタフライを呼ぶこともあるので、早めに倒しておきたい。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【ドラゴンバタフライを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

**効きにくい攻撃**：ラリホー系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.81 しりょうつかい

生息地：5 コーミズ西の洞窟、モンバーバラ＆アッテムト周辺、サントハイム周辺など

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 100 |
| MP | 10 |
| 攻撃力 | 54 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 55 |
| 経験値 | 200 |
| ゴールド | 54G |
| 宝 | てつのツメ |

死霊をあやつる呪術師。強敵のしりょうのきしを呼ぶほか、ザキやルカニなどの呪文も使いこなす。こちらの呪文はあまり効かないので、直接攻撃を主体に攻めよう。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ザキ【呪文／1体／一撃で倒す】
●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】　●仲間呼び【しりょうのきしを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ニフラム系

## 図鑑No.82 あくまのす

生息地：5 コーミズ西の洞窟、モンバーバラ＆アッテムト周辺、サントハイム周辺など

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 25 |
| MP | 5 |
| 攻撃力 | 60 |
| 守備力 | 130 |
| すばやさ | 5 |
| 経験値 | 80 |
| ゴールド | 10G |
| 宝 | くさりかたびら |

顔と指先だけをのぞかせた何者かの巣。やけつく息やマヒ攻撃を使ううえ、痛恨の一撃をくり出すこともある。ルカニなどで守備力を下げてからの直接攻撃が有効。

行動
●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】　●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】　●やけつく息【全体／マヒ】　●防御【自分／ダメージ半減】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

**効きにくい攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No. 83 ベホマスライム

生息地: 5コーミズ西の洞窟、サントハイム周辺、テンペ周辺(昼)、フレノール周辺など

| | |
|---|---|
| HP | 60 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 60 |
| 守備力 | 50 |
| すばやさ | 28 |

赤い身体に高度な知能を備えた、ホイミスライムの変種。ベホマで自分やほかの魔物を回復する。メラミなどですばやく倒すか、マホトーンでベホマを封じること。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 68 | 43G | ふしぎなきのみ ★(1/2) |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ベホマ【呪文/味方1体/HP回復】

よく効く攻撃: メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃: ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、ニフラム系

効かない攻撃: マホトラ系

## 図鑑No. 84 サブナック

生息地: 5サントハイム城、テンペ周辺、イムル周辺(昼)、ガーデンブルグ周辺(北側)

| | |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 80 |
| 守備力 | 55 |
| すばやさ | 38 |

鋭いツメとキバが特徴的な魔獣。バギマを唱えたり、毒の息を吐いたりする。かなりの強敵なので、集団で現れたときは、ラリホーやニフラムを使って戦うといい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 125 | 81G | どくけしそう ★★(1/2) |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●バギマ【呪文/全体/バギ系】 ●毒の息【全体/毒】

よく効く攻撃: ヒャド系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃: ルカニ系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃: バギ系、ザキ系、マホトーン系

## 図鑑No. 85 ベンガル

生息地: 5海辺の村&島の老人の家周辺、サントハイム周辺、スタンシアラ周辺など

| | |
|---|---|
| HP | 100 |
| MP | 4 |
| 攻撃力 | 73 |
| 守備力 | 32 |
| すばやさ | 36 |

青白い体毛のとらおとこ。マホトーンを唱え、こちらの呪文を封じこめようとする。HPが高いので、直接攻撃で戦うよりもザキやザラキで倒したほうが効率的だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 115 | 62G | けがわのコート ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●マホトーン【呪文/全体/呪文封じ】

よく効く攻撃: イオ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃: ヒャド系、吹雪系、マヌーサ系

効かない攻撃: ニフラム系

## 図鑑No. 86 サイおとこ

生息地: 5海辺の村&島の老人の家周辺、サントハイム城、スタンシアラ周辺など

| | |
|---|---|
| HP | 70 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 88 |
| 守備力 | 100 |
| すばやさ | 22 |

サイの頭部と人間の身体を持つ巨人。能力値はすばやさが低い反面、守備力が非常に高い。ルカニやルカナンで守備力を下げてから直接攻撃でダメージを与えよう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 126 | 39G | バトルアックス ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】

よく効く攻撃: バギ系、メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃: メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系

効かない攻撃: イオ系、ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 87 ミニデーモン

生息地：5 滝の流れる洞窟、リバーサイド周辺、魔神像(昼)、デスパレス

| HP | 95 |
|---|---|
| MP | 24 |
| 攻撃力 | 103 |
| 守備力 | 62 |
| すばやさ | 54 |

かわいい見た目に反して、高い魔力を秘めた上級悪魔。こおりつく息やメラミなど、強力な攻撃を使用する。呪文を使っていく場合は、メラ系とザキ系以外が効果的。

経験値 193 ゴールド 43G 宝 じゃしんのめん

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No. 88 アイスコンドル

ドラゴン系

生息地：5 海辺の村＆島の老人の家周辺、ガーデンブルグ周辺(南側・昼)など

| HP | 85 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 66 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 37 |

寒冷地帯に棲む翼竜。こおりつく息やこごえる吹雪に加えて、痛恨の一撃をくり出してくる。直接攻撃はかわされやすいので、呪文を使って攻撃しよう。

経験値 104 ゴールド 33G 宝 ちからのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】 ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 89 キラーアーマー

生息地：5 海辺の村＆島の老人の家周辺、スタンシアラ周辺、希望のほこら周辺

| HP | 64 |
|---|---|
| MP | 5 |
| 攻撃力 | 80 |
| 守備力 | 75 |
| すばやさ | 30 |

魔界の炎に鍛えられた、よろいのモンスター。能力値は、HPがやや低めだが、攻撃力と守備力が高い。ラリホーマを唱えて、こちらを眠らせてくるので要注意。

経験値 120 ゴールド 58G 宝 はがねのよろい

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ルカニ系、ラリホー系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No. 90 ばくだんいわ

生息地：5 海辺の村＆島の老人の家周辺、スタンシアラ周辺

| HP | 300 |
|---|---|
| MP | 1 |
| 攻撃力 | 0 |
| 守備力 | 0 |
| すばやさ | 0 |

巨大な岩石型の魔物。ふだんは何もしないが、自分のHPが減ってくるとメガンテを唱える。現れたときはかならず眠っているので、そのまま逃げてしまうのも手。

経験値 150 ゴールド 40G 宝 いのちのきのみ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メガンテ【呪文／全体／一撃で倒すか大ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：ニフラム系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系

## 図鑑No.91 テラノザース

ドラゴン系

生息地：5イムル周辺、ガーデンブルグ周辺(北側＆南側)、滝の流れる洞窟周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 10 | 85 | 75 | 40 |

直立歩行するドラゴン。攻撃力と守備力が高いものの、直接攻撃しか使わないため、それほど危険な相手ではない。ギラ系とバギ系以外の攻撃呪文なら、確実に効く。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 116 | 45G | せいどうのよろい ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ザキ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ルカニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No.92 ベレス

生息地：5イムル周辺、ガーデンブルグ周辺(北側＆南側)、滝の流れる洞窟周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 125 | 20 | 90 | 80 | 57 |

大鎌を振るう悪魔。ベギラマでパーティ全員にダメージを与えてくる。攻撃呪文は効きにくいうえ、マホカンタで跳ね返される恐れもあるので、直接攻撃で戦おう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 132 | 70G | りりょくのつえ ★½ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】 ●マホカンタ【呪文／自分／呪文反射】

よく効く攻撃：メガンテ、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系

## 図鑑No.93 ボーンナイト

生息地：5イムル周辺、ガーデンブルグ周辺(北側＆南側)、滝の流れる洞窟周辺など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 180 | 8 | 110 | 65 | 40 |

魔獣にまたがった骨だけの騎士。しりょうのきしを呼んだり、ベホイミを唱えたりする。イオ系やバギ系の呪文で攻撃するか、マヌーサでミスを誘いつつ戦うといい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 216 | 82G | てつのやり ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●仲間呼び【しりょうのきしを呼ぶ】

よく効く攻撃：イオ系、バギ系、メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、ニフラム系、ルカニ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：メラ系、ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系

## 図鑑No.94 アークバッファロー

生息地：5イムル周辺、ガーデンブルグ周辺(北側＆南側)、滝の流れる洞窟周辺(夜)など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 0 | 95 | 85 | 39 |

猛牛の身体に鳥類のクチバシを併せ持つモンスター。相手をマヒさせるやけつく息を吐く。呪文で攻撃するなら、ギラ系、バギ系、デイン系がオススメだ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 121 | 72G | ちからのたね ★½ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●やけつく息【全体／マヒ】

よく効く攻撃：ギラ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ラリホー系、マヒ系

効きにくい攻撃：ルカニ系、メダパニ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 95 マンルースター

**生息地** 5ガーデンブルグ周辺(南側)、ガーデンブルグ南の洞窟、滝の流れる洞窟周辺(昼)

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 85 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 81 |
| 守備力 | 80 |
| すばやさ | 61 |
| 経験値 | 108 |
| ゴールド | 40G |
| 宝 | キメラのつばさ |

あざやかな赤いトサカが特徴的なモンスター。高熱のガスを吐き出して、パーティ全員にダメージを与えてくる。ザキやザラキを使って、早めに倒してしまおう。

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高熱のガス【全体／炎系】 ●仲間呼び【防御＋マンルースターを呼ぶ】

**よく効く攻撃** イオ系、バギ系、デイン系、メガンテ、メダパニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃** ラリホー系、マヌーサ系

**効かない攻撃** ニフラム系、ルカニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 96 グレートオーラス

**生息地** 5ガーデンブルグ周辺(南側)、ガーデンブルグ南の洞窟、滝の流れる洞窟周辺など

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 120 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 112 |
| 守備力 | 75 |
| すばやさ | 40 |
| 経験値 | 128 |
| ゴールド | 54G |
| 宝 | せいぎのそろばん |

長いキバを備えたセイウチのような魔物。攻撃力が高く、1ターンに2回行動することもあるが、ラリホーなどで眠らせてしまえば、あまりダメージを受けずに戦える。

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃** バギ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃** ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マヌーサ系

**効かない攻撃** ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 97 はぐれメタル

メタル系

**生息地** 5ガーデンブルグ周辺(南側)、王家の墓、天空への塔、架け橋の塔

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 5 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 65 |
| 守備力 | 1023 |
| すばやさ | 150 |
| 経験値 | 10050 |
| ゴールド | 10G |
| 宝 | しあわせのぼうし |

半液体状になったメタルスライム。守備力が高いうえ、いっさいの呪文が通用しない。どくばりでの直接攻撃やせいすいで、地道にダメージを与えていくといい。

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラ【呪文／1体／メラ系】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

**よく効く攻撃** マヒ系

**効きにくい攻撃** (なし)

**効かない攻撃** ほぼ全部(マヒ系をのぞく)

## 図鑑No. 98 ハンババ

**生息地** 5ガーデンブルグ南の洞窟、滝の流れる洞窟周辺、王家の墓など

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 90 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 109 |
| 守備力 | 79 |
| すばやさ | 30 |
| 経験値 | 144 |
| ゴールド | 76G |
| 宝 | まんげつそう |

青い体毛の魔獣。口から火の玉を吐き、ツメによる攻撃で相手をマヒさせる。ヒャド系、バギ系、デイン系の呪文がよく効くが、直接攻撃だけでも十分に倒せる。

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】 ●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃** ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃** メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ルカニ系

**効かない攻撃** ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 99 ドラゴニット

ドラゴン系

生息地：5 ガーデンブルグ南の洞窟、滝の流れる洞窟周辺、王家の墓など

| HP | 105 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 84 |
| 守備力 | 110 |
| すばやさ | 41 |

昆虫のような羽と触角を持つドラゴン。高熱のガスを吐き、パーティ全員にかなりのダメージを与えてくる。こちらがピンチのときは、ニフラムで消し去るのも手だ。

| 経験値 | 180 | ゴールド | 100G | 宝 | みかわしのふく | ★★☆☆☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高熱のガス【全体／炎系】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ニフラム系、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 100 プレシオドン

ドラゴン系

生息地：5 サントハイム近海、メダル王の城＆リバーサイド近海、海鳴りのほこらなど

| HP | 380 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 125 |
| 守備力 | 50 |
| すばやさ | 30 |

首長竜のような姿をした水棲ドラゴン。HPが極端に高く、長期戦になりやすい。ラリホーで眠らせたり、マヌーサで幻に包んだりしてから攻撃するのがオススメ。

| 経験値 | 135 | ゴールド | 57G | 宝 | きぬのローブ | ★★☆☆☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：イオ系、バギ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 101 しにがみ

生息地：5 海鳴りのほこら、魔神像、デスパレス周辺、エスターク神殿など

| HP | 130 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 140 |
| 守備力 | 85 |
| すばやさ | 53 |

すぐれた剣力を持つ戦士の亡霊。攻撃力が高いうえ、まどろみのけんでこちらを眠らせてくる。イオ系の呪文を使って手早く倒すか、ニフラムで消し去ってしまおう。

| 経験値 | 315 | ゴールド | 50G | 宝 | ゾンビメイル | ★½☆☆☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●まどろみのけん【1体／眠り】

よく効く攻撃：イオ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ルカニ系

効かない攻撃：メラ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 102 ガオン

生息地：5 海鳴りのほこら、デスパレス周辺、エスターク神殿へ通じる洞窟、エスターク神殿

| HP | 91 |
|---|---|
| MP | 14 |
| 攻撃力 | 84 |
| 守備力 | 79 |
| すばやさ | 50 |

神殿を守護する像に魂が宿った魔物。一度に大量の仲間を呼ぶため、直接攻撃だけで戦っていると、なかなか戦闘が終わらない。呪文も使ってまとめて倒すのがベスト。

| 経験値 | 290 | ゴールド | 102G | 宝 | キラーピアス | ★½☆☆☆ |
|---|---|---|---|---|---|---|

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】 ●仲間呼び【ガオンを複数呼ぶ】

よく効く攻撃：バギ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ニフラム系、マホトラ系

効かない攻撃：メラ系、イオ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系

## 図鑑No.103 はしりとかげ

ドラゴン系

生息地：5 海鳴りのほこら、魔神像

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 114 | 36 | 98 | 40 | 74 |

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 270 | 81G | すばやさのたね ★★ |

驚異的な速度で駆けるドラゴン。ベホマラーを唱えて、自分やほかのモンスターのHPを回復させる。マホトーンは効きにくいため、攻撃を集中して優先的に倒したい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】

**よく効く攻撃**：イオ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ザキ系、ニフラム系

## 図鑑No.104 ドラゴンライダー

ドラゴン系

生息地：5 海鳴りのほこら、魔神像、デスパレス周辺、エスターク神殿など

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 141 | 0 | 115 | 87 | 70 |

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 351 | 108G | ちからのたね ★ |

ドラゴンに乗った魔界の戦士。ドラゴンは高熱のガスを吐き、戦士は剣で攻撃を行う。メラ系とザキ系をのぞく攻撃呪文のほか、ドラゴンキラーでの直接攻撃が有効。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高熱のガス【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系

**効かない攻撃**：ニフラム系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.105 マヒャドフライ

生息地：5 海鳴りのほこら、魔神像、世界樹

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 12 | 70 | 78 | 35 |

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 261 | 151G | うまのふん ★★ |

体内に冷気を宿すハエ型のモンスター。その名のとおり、マヒャドを唱えてくる。マホトーンやマホトラは効きにくいので、マホカンタなどで対処するのが確実だ。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系

## 図鑑No.106 カロン

生息地：5 海鳴りのほこら、リバーサイド周辺、魔神像

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 110 | 36 | 83 | 75 | 50 |

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 234 | 91G | いのりのゆびわ ★ |

死者を冥府に送る地獄の神官。いかずちのつえでパーティ全員を攻撃するほか、ザオラルで魔物を生き返らせる。ラリホーで眠らせれば、問題なく倒せるだろう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】 ●いかずちのつえ【全体／ギラ系】

**よく効く攻撃**：メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、ザキ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、ルカニ系、メダパニ系

## 図鑑No.107 フェイスボール

生息地：5 海鳴りのほこら、魔神像

| HP | 130 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 108 |
| 守備力 | 76 |
| すばやさ | 67 |

人の憎悪と怨念の集合体。それぞれの顔が、炎や吹雪、さらには状態変化を引き起こす息を吐く。バギ系やデイン系の呪文に加え、ラリホーが比較的効きやすい。

経験値 225　ゴールド 186G　宝 まんげつそう ★★

行動 ●火の玉【全体／炎系】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】 ●甘い息【全体／眠り】 ●毒の息【全体／毒】 ●やけつく息【全体／マヒ】

◎よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系

△効きにくい攻撃：メラ系、イオ系、ニフラム系、メダパニ系

×効かない攻撃：ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、ザキ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.108 ブラッドソード

生息地：5 メダル王の城＆ロザリーヒル周辺、滝の流れる洞窟、王家の墓

| HP | 114 |
|---|---|
| MP | 3 |
| 攻撃力 | 89 |
| 守備力 | 68 |
| すばやさ | 49 |

刀身を血に染めた剣の魔物。スカラやマホトラを唱えたり、痛恨の一撃をくり出したりする。スカラを使われるとやっかいなので、マホトーンで呪文を封じていこう。

経験値 180　ゴールド 80G　宝 はがねのつるぎ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

◎よく効く攻撃：メガンテ、ルカニ系、マヒ系

△効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、マホトラ系

×効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系

## 図鑑No.109 テラノバット

ドラゴン系

生息地：5 王家の墓

| HP | 98 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 115 |
| 守備力 | 72 |
| すばやさ | 43 |

腕のかわりに翼が生えているドラゴン。おたけびをあげて、こちらの行動を封じてくる。強い魔物と一緒のときに行動不能にされると危険なので、優先して倒したい。

経験値 187　ゴールド 74G　宝 キメラのつばさ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

◎よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、メダパニ系、マヒ系

△効きにくい攻撃：ラリホー系

×効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.110 ビビンバー

生息地：5 王家の墓、リバーサイド周辺、魔神像

| HP | 100 |
|---|---|
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 120 |
| 守備力 | 70 |
| すばやさ | 57 |

邪教を信仰する祈祷師。ベギラマやマホトラを唱えるほか、相手を眠らせる甘い息を吐く。攻撃呪文は効きにくいが、メダパニやマホトーンなどはそれなりに効く。

経験値 211　ゴールド 88G　宝 しゅくふくのつえ ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】 ●甘い息【全体／眠り】

◎よく効く攻撃：メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マホトラ系

△効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、ラリホー系

×効かない攻撃：イオ系、ヒャド系、吹雪系、ニフラム系

## 図鑑No.111 ベホイミスライム

生息地：5 メダル王の城近海、リバーサイド近海、リバーサイド周辺(昼)

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 140 | 30 | 90 | 80 | 47 |

生命力の強い、ホイミスライムの変種。ベホイミを唱えて自分やほかの魔物を回復させる。HPが高いものの、ザキやザラキを使えば、確実に一撃で倒すことが可能。

経験値 162　ゴールド 55G　宝 いのちのきのみ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：イオ系、マホトーン系

効かない攻撃：(なし)

## 図鑑No.112 ライノソルジャー

生息地：5 リバーサイド周辺、魔神像

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 142 | 17 | 120 | 150 | 35 |

修行を積み、より力をつけたサイおとこ。攻撃力が高いうえ、1ターンに2回攻撃してくるため、まともに戦うのは危険。マヌーサで相手を幻に包みながら戦おう。

経験値 245　ゴールド 68G　宝 まじんのかなづち

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
●スカラ【呪文／1体／守備力上昇】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃：イオ系、ニフラム系

## 図鑑No.113 ジャイアントバット

生息地：5 リバーサイド周辺(夜)、魔神像

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 113 | 3 | 92 | 82 | 38 |

夜にのみ姿を見せる大コウモリ。眠り攻撃やラリホーでこちらを眠らせようとする。痛恨の一撃をくり出すこともあるので、メダパニで混乱させるのがオススメだ。

経験値 172　ゴールド 84G　宝 やすらぎのローブ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●眠り攻撃【1体／ダメージ＋眠り】
●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：イオ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：バギ系、ザキ系、ラリホー系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.114 アームライオン

生息地：5 リバーサイド周辺、魔神像

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 0 | 94 | 80 | 45 |

脚が8本あるライオンの魔物。脚が多いだけあって、1ターンに2回攻撃してくる。スカラなどで防御を固めたり、ヒャド系の呪文を唱えたりして戦うといい。

経験値 224　ゴールド 119G　宝 かわのドレス

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】
●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】

よく効く攻撃：ヒャド系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 115 ブリザードマン

生息地: 5海鳴りのほこら、魔神像

| HP | 85 |
| --- | --- |
| MP | 11 |
| 攻撃力 | 50 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 47 |

冷気をあやつる精霊の戦士。能力値は低いが、ザキやザラキを使う、非常にイヤな敵だ。MPは11しかないので、マホトラで奪い取って呪文を使えなくしてしまおう。

経験値 286 ゴールド 100G 宝 ふしぎなきのみ ★

行動: ●ザキ【呪文／1体／一撃で倒す】 ●ザラキ【呪文／全体／一撃で倒す】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系、マホトラ系

効きにくい攻撃: ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系

効かない攻撃: ヒャド系、吹雪系

## 図鑑No. 116 ライバーン

ドラゴン系

生息地: 5デスパレス周辺、エスターク神殿へ通じる洞窟、エスターク神殿

| HP | 120 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 134 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 82 |

巨大な翼が特徴的なドラゴン。ふだんは直接攻撃や毒攻撃を使うが、はしりとかげを呼ぶこともある。長期戦になりそうなときは、マヌーサを使ってもいい。

経験値 393 ゴールド 116G 宝 どくばり ★

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ＋毒】 ●仲間呼び【はしりとかげを呼ぶ】

よく効く攻撃: バギ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃: メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃: デイン系、ニフラム系、ルカニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 117 メダパニバッタ

生息地: 5デスパレス周辺、エスターク神殿へ通じる洞窟、エスターク神殿、世界樹

| HP | 90 |
| --- | --- |
| MP | 10 |
| 攻撃力 | 109 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 59 |

青い体色の巨大なバッタ。メダパニを唱えて、こちらを混乱させようとする。直接攻撃で早めに倒すのがベストだが、ラリホーで眠らせてあとまわしにするのも手。

経験値 261 ゴールド 99G 宝 においぶくろ ★★

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】

よく効く攻撃: メラ系、メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃: ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マホトーン系

効かない攻撃: イオ系

## 図鑑No. 118 アンクルホーン

生息地: 5エスターク神殿へ通じる洞窟、エスターク神殿、世界樹

| HP | 250 |
| --- | --- |
| MP | 12 |
| 攻撃力 | 123 |
| 守備力 | 98 |
| すばやさ | 78 |

ヒツジのツノを生やした悪魔。自分のHPが減ってくるとおびえの色を見せ、以降はおもに身を守るようになる。ときおり使ってくる体当たりには注意したい。

経験値 387 ゴールド 122G 宝 いのちのきのみ ★

行動: ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●おびえの色を見せる ●体当たり【1体／相手と自分に大ダメージ】(※1) ●防御【自分／ダメージ半減】(※1)

よく効く攻撃: メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃: メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系

効かない攻撃: ギラ系、炎系、マダンテ

※1……おびえの色を見せたあとのみ使う(→P.434)

## 図鑑No. 119 スライムベホマズン

生息地：5 エスターク神殿、世界樹

| HP | 150 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 90 |
| 守備力 | 25 |
| すばやさ | 30 |

回復呪文を修得したキングスライム。ベホマズンを唱えて、すべての魔物のHPを完全に回復させてしまう。マホトーンが効くため、呪文を封じて戦えば問題ない。

経験値 384　ゴールド 300G　宝 どうのつるぎ ★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベホマズン【呪文／味方全体／HP回復】

よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：デイン系、ザキ系、ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No. 120 ライノスキング

生息地：5 エスターク神殿、天空への塔

| HP | 220 |
|---|---|
| MP | 7 |
| 攻撃力 | 200 |
| 守備力 | 160 |
| すばやさ | 70 |

ライノソルジャーたちの指揮官。驚異的な攻撃力を誇り、1ターンに2回行動することもある。呪文が効きにくく、マホカンタも唱えてくるので、直接攻撃で戦うといい。

経験値 655　ゴールド 150G　宝 はがねのよろい ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マホカンタ【呪文／自分／呪文反射】

よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系

## 図鑑No. 121 ブラックマージ

生息地：5 ゴットサイド周辺

| HP | 130 |
|---|---|
| MP | 48 |
| 攻撃力 | 132 |
| 守備力 | 83 |
| すばやさ | 58 |

邪悪な黒魔術に精通した魔法使い。せかいじゅのはを使い、倒れた魔物を生き返らせる。倒すのをあとまわしにすると、いつまでたっても戦闘が終わらないので注意。

経験値 477　ゴールド 146G　宝 ふしぎなボレロ ★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
●やけつく息【全体／マヒ】　●せかいじゅのは【味方1体／蘇生】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No. 122 じごくのもんばん

生息地：5 ゴットサイド周辺、世界樹

| HP | 250 |
|---|---|
| MP | 26 |
| 攻撃力 | 130 |
| 守備力 | 116 |
| すばやさ | 61 |

地獄の入口を守る門衛。直接攻撃に加え、メラミやマホステを唱えてくる。メラ系やバギ系の呪文がよく効くが、敵がマホステを唱えたあとは直接攻撃で戦おう。

経験値 585　ゴールド 73G　宝 くさりがま ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラミ【呪文／1体／メラ系】
●マホステ【呪文／自分／呪文無効化】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、ルカニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、メダパニ系

## 図鑑No.123 オーガー

生息地：5 ゴットサイド周辺、世界樹

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 210 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 143 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 47 |
| 経験値 | 391 |
| ゴールド | 65G |
| 宝 | ほのおのツメ ★☆☆☆ |

2個の鉄球を武器にする巨人。ときおり痛恨の一撃をくり出すことがある。メラ系、イオ系、バギ系の呪文がよく効くが、守備力が低いので、直接攻撃で攻めてもいい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

**よく効く攻撃**：メラ系、イオ系、バギ系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ザキ系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.124 やつざきアニマル

生息地：5 ゴットサイド周辺、天空への塔

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 200 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 110 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 57 |
| 経験値 | 447 |
| ゴールド | 92G |
| 宝 | ぎんのタロット ★☆☆☆ |

凶暴かつ好戦的なアームライオンの一種。1ターンに2回行動するうえ、おたけびをあげてこちらをひるませることもある。集中的に攻撃して早めに倒したほうが無難。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

**よく効く攻撃**：メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、バギ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.125 よるのていおう

生息地：5 ゴットサイド周辺(夜)、天空への塔(夜)

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 220 |
| MP | 24 |
| 攻撃力 | 143 |
| 守備力 | 127 |
| すばやさ | 60 |
| 経験値 | 495 |
| ゴールド | 144G |
| 宝 | ピンクのレオタード ★☆☆☆ |

おもに夜に姿を見せる大コウモリ。あらゆる呪文をかき消す不思議な霧を発生させることがあるので、呪文はひかえて直接攻撃をメインに戦っていくのが得策だ。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●甘い息【全体／眠り】
●不思議な霧【敵味方全体／呪文無効化】

**よく効く攻撃**：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、デイン系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.126 メタルキング

メタル系

生息地：5 ゴットサイド周辺、天空への塔、架け橋の塔、謎のダンジョン

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 7 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 140 |
| 守備力 | 1023 |
| すばやさ | 165 |
| 経験値 | 30010 |
| ゴールド | 20G |
| 宝 | はぐれメタルヘルム ★☆☆☆ |

驚異的な硬さのキングスライム。高い守備力を誇るうえ、呪文をいっさい寄せつけない。どくがのナイフやどくばり、キラーピアスなどを装備して地道に攻撃しよう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】

**よく効く攻撃**：マヒ系

**効きにくい攻撃**：(なし)

**効かない攻撃**：ほぼ全部(マヒ系をのぞく)

## 図鑑No. 127 グリーンドラゴン

ドラゴン系

生息地：5世界樹

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 143 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 136 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 55 |

体内に毒素を持つ、緑色のドラゴン。はしりとかげを呼び寄せ、自分のHPを回復させることがある。デイン系に加え、ザキ系の呪文やメダパニもそれなりに効く。

経験値 405 ゴールド 132G 宝 ドラゴンシールド ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒の息【全体／毒】
●仲間呼び【はしりとかげを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃**：イオ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 128 レッドサイクロン

生息地：5世界樹

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 80 |
| MP | 30 |
| 攻撃力 | 152 |
| 守備力 | 55 |
| すばやさ | 79 |

つねに赤い竜巻を身にまとっている風の霊。バギマやバギクロスを唱え、パーティ全員に大ダメージを与えてくる。ラリホーで眠らせ、直接攻撃で倒すといい。

経験値 403 ゴールド 128G 宝 クロスボウ ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】
●バギクロス【呪文／全体／バギ系】

**よく効く攻撃**：メガンテ、ラリホー系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、ルカニ系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、メダパニ系

## 図鑑No. 129 しにがみきぞく

生息地：5天空への塔

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 146 |
| MP | 14 |
| 攻撃力 | 127 |
| 守備力 | 95 |
| すばやさ | 65 |

生前に貴族だった死神の魔物。さまようたましいを呼ぶのはともかく、ザラキを唱えてくるのがやっかいだ。マホトーンなどで呪文を封じてから戦えば安全。

経験値 543 ゴールド 139G 宝 いのちのきのみ ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザラキ【呪文／全体／一撃で倒す】
●仲間呼び【さまようたましいを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：イオ系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、バギ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃**：ヒャド系、吹雪系、メダパニ系

## 図鑑No. 130 スモールグール

生息地：5天空への塔、闇の洞窟、デスキャッスル、謎のダンジョン

| 項目 | 値 |
|---|---|
| HP | 134 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 155 |
| 守備力 | 35 |
| すばやさ | 66 |

灰色の肌をした食人鬼。こちらの直接攻撃を受けると、分裂することがある。ニフラムが比較的効きやすいほか、覚えているならギガデインで攻撃するのも有効だ。

経験値 448 ゴールド 63G 宝 ゾンビメイル ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】

**よく効く攻撃**：メラ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ザキ系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.131 トーテムキラー

生息地 5天空への塔、希望のほこら周辺、デスキャッスル

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 0 | 142 | 60 | 75 |

邪神を模して作られた彫像。それほど危険な攻撃は使ってこないが、一度に複数の仲間を呼ぶ。直接攻撃だけでなく呪文も使い、まとめてダメージを与えていこう。

経験値 485 ゴールド 52G 宝 てっかめん ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【トーテムキラーを1体または複数呼ぶ】 ●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.132 バアラック

生息地 5天空への塔、闇の洞窟、架け橋の塔、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 140 | 0 | 162 | 130 | 70 |

小さな身体に高い攻撃力を秘めた小鬼。能力値が総じて高いものの、使うのは直接攻撃のみ。仲間を呼ぶことがあるため、ラリホーなどで行動を封じておきたい。

経験値 573 ゴールド 172G 宝 いのりのゆびわ ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【バアラックかベホマスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、ザキ系、ニフラム系、ルカニ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.133 ピットバイパー

生息地 5天空への塔

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 200 | 0 | 147 | 80 | 60 |

強力な神経毒を持つ大蛇。HPが高い反面、守備力は低いので、直接攻撃でダメージを与えていくのが有効だ。デイン系の呪文が効かない、数少ないモンスター。

経験値 563 ゴールド 95G 宝 まんげつそう ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】 ●防御【自分／ダメージ半減】

よく効く攻撃：バギ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ルカニ系

効かない攻撃：デイン系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.134 フェアリードラゴン ドラゴン系

生息地 5天空への塔、闇の洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 123 | 5 | 127 | 145 | 110 |

妖精のような姿をしたドラゴン。メダパニや甘い息といった、ダメージは与えないがイヤな攻撃を使う。守備力が高いため、イオ系の呪文で攻撃するのがオススメ。

経験値 615 ゴールド 390G 宝 ふしぎなきのみ ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】 ●甘い息【全体／眠り】 ●不思議な踊り【1体／MP減少】

よく効く攻撃：イオ系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、マダンテ、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ニフラム系、メダパニ系

## 図鑑No.135 ブルデビル

生息地：5 天空への塔、闇の洞窟、架け橋の塔、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 250 | 24 | 178 | 132 | 88 |

水牛のツノが生えた悪魔。マヒャドでパーティ全員を攻撃したり、ザオリクで魔物を生き返らせたりする。呪文は効きにくいので、直接攻撃で地道に戦うのが確実だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 670 | 205G | ドラゴンメイル ★☆☆☆ |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】 ●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】

よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系

効かない攻撃：メラ系、ザキ系、メダパニ系、マホトラ系

## 図鑑No.136 フレイムドック

生息地：5 天空への塔

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 165 | 0 | 170 | 90 | 61 |

溶岩から生まれた炎の魔獣。高熱のガスを吐いてパーティ全員を攻撃してくる。ヒャド系やデイン系の呪文がよく効くほか、ザキ系の呪文もそれなりに効果的。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 515 | 205G | いのちのきのみ ★★☆☆ |

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高熱のガス【全体／炎系】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：イオ系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.137 ベルザブル

生息地：5 天空への塔、闇の洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 250 | 23 | 8 | 0 | 68 |

魔界に棲むハエの魔物。メガザルを唱えたり痛恨の一撃をくり出したりするが、何もしないことも多い。攻撃呪文でまとめて倒せば、メガザルを唱えられずにすむ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 570 | 123G | もろばのつるぎ ★½☆☆ |

行動：●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●メガザル【呪文／味方全体／自分を犠牲にして蘇生】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.138 マネマネ

生息地：5 デスパレス、希望のほこら周辺、デスキャッスル、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 153 | 105 | 104 | 122 | 120 |

戦う相手に姿を変える悪魔。モシャスでパーティ内の誰かに変身されたときは、てんくうのつるぎを使ってもとにもどそう。ラーのかがみを落とす、唯一の魔物。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 582 | 316G | ラーのかがみ ★★☆☆ |

行動：●モシャス【呪文／自分／相手の誰かに変身】

よく効く攻撃：マヒ系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.139 どぐうせんし

生息地：5デスキャッスル

| HP | 400 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 142 |
| 守備力 | 140 |
| すばやさ | 120 |

魔王の城を守るために造られた土偶の戦士。HPが高くて倒しにくいうえに、ザラキやラリホーマを唱えてくる。ラリホーなどで眠らせて、相手の行動を封じよう。

経験値 693　ゴールド 15G　宝 いのちのきのみ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ザラキ【呪文／全体／一撃で倒す】　●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】

- よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系
- 効きにくい攻撃：ほぼ全部(メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系をのぞく)
- 効かない攻撃：メダパニ系

## 図鑑No.140 てっきゅうまじん

生息地：5希望のほこら周辺、デスキャッスル

| HP | 380 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 220 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 55 |

2個の鉄球をあやつる巨人。直接攻撃しか使ってこないが、攻撃力が高いため、ダメージが大きい。ラリホーやマヌーサ、スクルトなどを使って対処するのが無難。

経験値 1094　ゴールド 53G　宝 まじんのよろい

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

- よく効く攻撃：ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系
- 効きにくい攻撃：バギ系、ザキ系
- 効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.141 レッドドラゴン

ドラゴン系

生息地：5闇の洞窟、架け橋の塔

| HP | 167 |
|---|---|
| MP | 28 |
| 攻撃力 | 183 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 78 |

朱色のウロコに覆われたドラゴン。高熱のガスやバギクロスで攻撃してくるほか、マヌーサも使う。マヌーサで幻に包まれた場合は、呪文でダメージを与えるといい。

経験値 603　ゴールド 215G　宝 まもりのたね

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●バギクロス【呪文／全体／バギ系】　●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】　●高熱のガス【全体／炎系】

- よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系
- 効きにくい攻撃：メラ系、バギ系、ラリホー系
- 効かない攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.142 ビッグスロース

生息地：5闇の洞窟、架け橋の塔、謎のダンジョン

| HP | 250 |
|---|---|
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 135 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 37 |

高度な知能を持つ獣人。自分のHPが減ってくると本気になり、呪文を多用しはじめる。ふだんはニフラムとメダパニ、本気になったあとはラリホーなどがよく効く。

経験値 589　ゴールド 99G　宝 ほほえみのつえ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●不思議な踊り【1体／MP減少】　●本気を出す(※1)

- よく効く攻撃：デイン系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

※1……本気を出したあとは、直接攻撃、メラミ、ベギラゴン、マヒャド、バギクロスを使う(→P.434)

## 図鑑No. 143 ビースト

生息地：5 天空への塔

| HP | 178 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 125 |
| 守備力 | 73 |
| すばやさ | 54 |

魔獣の王とも呼ばれるモンスター。呪文は使わないものの、痛恨の一撃をくり出して大ダメージを与えてくる。強い魔物にしては珍しく、戦闘から逃げ出すことも。

経験値 480　ゴールド 81G　宝 すばやさのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 144 だいまどう

生息地：5 闇の洞窟、デスキャッスル、謎のダンジョン

| HP | 900 |
| --- | --- |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 162 |
| 守備力 | 160 |
| すばやさ | 220 |

高度な呪文を極めた大魔法使い。能力値が全体的に高く、なかでもHPはズバ抜けている。2ターン目にマホステを使われる前に、マホトーンで相手の呪文を封じよう。

経験値 1232　ゴールド 112G　宝 ひかりのドレス

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラゾーマ【呪文／1体／メラ系】 ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】 ●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】 ●マホステ【呪文／自分／呪文無効化】 ●いてつくはどう【全体／呪文効果を消す】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

## 図鑑No. 145 デビルプリンス

生息地：5 希望のほこら周辺、デスキャッスル、謎のダンジョン

| HP | 200 |
| --- | --- |
| MP | 38 |
| 攻撃力 | 172 |
| 守備力 | 95 |
| すばやさ | 70 |

地獄の貴公子。メラゾーマやベギラゴン、ザキなど、強力な呪文を使いこなす。こちらの呪文は効きにくいので、直接攻撃でダメージを与えていくのがオススメ。

経験値 684　ゴールド 226G　宝 まふうじのつえ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラゾーマ【呪文／1体／メラ系】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】 ●ザキ【呪文／1体／昇天】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

よく効く攻撃：マヒ系

効きにくい攻撃：ほぼ全部（イオ系、ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく）

効かない攻撃：イオ系、ザキ系、ニフラム系、マホトラ系

## 図鑑No. 146 ガーディアン

ドラゴン系

生息地：5 希望のほこら周辺、デスキャッスル、謎のダンジョン

| HP | 300 |
| --- | --- |
| MP | 35 |
| 攻撃力 | 175 |
| 守備力 | 90 |
| すばやさ | 75 |

魔界を守護する狂戦士。こごえる吹雪や甘い息を吐くドラゴンにまたがり、手にした剣で攻撃してくる。ヒャド系とザキ系以外の攻撃呪文を使って戦うといい。

経験値 740　ゴールド 169G　宝 ドラゴンキラー

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】 ●甘い息【全体／眠り】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、メダパニ系

効かない攻撃：ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 147 ライバーンロード　ドラゴン系

生息地：5 希望のほこら周辺、デスキャッスル、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 400 | 0 | 195 | 90 | 67 |

ライバーンがより凶暴化した魔物。直接攻撃しか行わないが、強敵のバアラックを呼ぶことがある。イオ系やバギ系の呪文がよく効くほか、ザキやザラキもわりと有効。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 786 | 254G | すばやさのたね |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【バアラックを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：イオ系、バギ系、デイン系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 148 デーモンスピリット

生息地：5 闇の洞窟、架け橋の塔、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 180 | 28 | 135 | 170 | 80 |

悪霊たちが合体した姿。はじめからマホカンタ状態になっていることがある。1ターン目は、てんくうのつるぎを使い、効果を消し去っておくのもひとつの手だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 586 | 247G | みかわしのふく |

行動　●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】　●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】　●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】　●不思議な霧【敵味方全体／呪文無効化】　●おたけび【全体／1ターン休み】　●仲間呼び【デーモンスピリットを呼ぶ】

**よく効く攻撃**：ギラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**：ニフラム系

**効かない攻撃**：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 149 グレートライドン

生息地：5 希望のほこら周辺、デスキャッスル

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 300 | 0 | 200 | 170 | 71 |

漆黒の馬にまたがった魔法戦士。激しい炎を吐き出してパーティ全員に大ダメージを与えてくる。ルカニなどで守備力を下げたあと、直接攻撃を使って倒そう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 1678 | 20G | もろばのつるぎ |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●激しい炎【全体／炎系】

**よく効く攻撃**：ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**：イオ系、バギ系、デイン系、ニフラム系

**効かない攻撃**：メラ系、ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 150 おにこんぼう

生息地：5 闇の洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 330 | 0 | 19 | 43 | 22 |

巨大なこん棒を持った悪魔。直接攻撃はミスばかりだが、ときおり痛恨の一撃で100近いダメージを与えてくる。バギ系とザキ系以外の攻撃呪文で手早く倒したい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 1023 | 137G | こんぼう |

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

**よく効く攻撃**：マヒ系、マホトーン系

**効きにくい攻撃**：バギ系

**効かない攻撃**：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトラ系

## 図鑑No.151 ダークアーマー

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 200 | 20 | 132 | 130 | 78 |

闇に染まった戦士の亡霊。ムーンサルトをくり出し、パーティ全員を攻撃してくる。マホトーンを使うこともあるので、直接攻撃をメインに攻めていきたい。

経験値 450　ゴールド 92G　宝 はじゃのつるぎ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●ムーンサルト【全体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、ルカニ系

効きにくい攻撃：イオ系、ヒャド系、マホトラ系

効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系

## 図鑑No.152 ゾンビソルジャー

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 350 | 20 | 125 | 75 | 70 |

ゾンビとしてよみがえった兵士。状態変化を引き起こす攻撃を多用する。眠らされたりマヒさせられたりする前に、ヒャド系以外の攻撃呪文などを使って倒そう。

経験値 563　ゴールド 72G　宝 ゾンビメイル

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●毒攻撃【1体／ダメージ+毒】 ●眠り攻撃【1体／ダメージ+眠り】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃：吹雪系、ザキ系、メダパニ系

効かない攻撃：ヒャド系、メガンテ、ラリホー系、マホトラ系

## 図鑑No.153 ブラッドハンド

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 185 | 50 | 125 | 60 | 112 |

全体が血に染まった、死者の腕。集団で現れることが多いうえにつぎつぎと仲間を呼ぶため、数を減らすのが難しい。イオナズンなどでまとめて倒すといいだろう。

経験値 347　ゴールド 50G　宝 きんのブレスレット

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】 ●仲間呼び【ブラッドハンドかじごくのばんけんを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：ニフラム系、メダパニ系

効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、マヒ系、マホトラ系

## 図鑑No.154 サンダーサタン

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 259 | 0 | 142 | 100 | 91 |

閃光を自在にあやつる悪魔。まぶしい光を受け、直接攻撃が当たりにくくなってしまったときは、メラ系やギラ系の呪文を唱えれば確実にダメージを与えていける。

経験値 480　ゴールド 95G　宝 まもりのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●稲妻【全体／イオ系】 ●体当たり【1体／相手と自分に大ダメージ】 ●まぶしい光【全体／命中率低下】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃：吹雪系、ザキ系、ニフラム系

効かない攻撃：デイン系、メガンテ、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.155 ゲリュオン

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 352 | 27 | 165 | 110 | 102 |

すばやい動きで獲物をしとめる魔獣。高い確率でくり出してくる痛恨の一撃に備えて、HPはつねに多めに保ち、戦いが長引かないように強力な攻撃を連発して倒そう。

経験値 543 ゴールド 102G 宝 すばやさのたね ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】

**よく効く攻撃** メラ系、ギラ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

**効きにくい攻撃** ザキ系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃** バギ系、メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

## 図鑑No.156 デーモンレスラー

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 375 | 70 | 188 | 120 | 105 |

魔力がこめられた玉を手に持つ格闘家。イオラを唱えることが多いので、けんじゃのいしなどで回復を行おう。呪文で攻撃するなら、メラ系やギラ系がオススメ。

経験値 680 ゴールド 142G 宝 ごうけつのうでわ ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●イオラ【呪文／全体／イオ系】 ●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】

**よく効く攻撃** メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ

**効きにくい攻撃** マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃** メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系

## 図鑑No.157 じごくのばんけん

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 300 | 0 | 175 | 130 | 123 |

地獄へ侵入する者を捕らえる、双頭の猟犬。連続でかみつき、パーティ全員にダメージを与えてくる。スクルトを一度唱えれば、かなり戦いやすくなるはずだ。

経験値 435 ゴールド 95G 宝 においぶくろ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●連続かみ【全体／ダメージ】

**よく効く攻撃** メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

**効きにくい攻撃** ヒャド系、ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系

**効かない攻撃** メガンテ、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.158 ヌーデビル

生息地 5謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 360 | 50 | 180 | 135 | 83 |

魔界に生息する巨大な獣。大きな足で踏みつけたり、バギマを唱えたりしてくる。ルカニを使ってからの直接攻撃や、バギ系以外の呪文でダメージを与えていこう。

経験値 685 ゴールド 121G 宝 じゃしんのめん ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●イオラ【呪文／全体／イオ系】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】

**よく効く攻撃** メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

**効きにくい攻撃** バギ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃** メガンテ、ニフラム系

## 図鑑No.159 ランガー

生息地 5謎のダンジョン

| | |
|---|---|
| HP | 380 |
| MP | 20 |
| 攻撃力 | 180 |
| 守備力 | 160 |
| すばやさ | 125 |

頭部に長いツノを持つ、青い体色の悪魔。1ターンに2回行動でき、ムーンサルトを多用してくる。マホカンタを唱える場合があるので、直接攻撃をメインに戦おう。

経験値 712　ゴールド 160G　宝 すばやさのたね

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホカンタ【呪文／自分／呪文反射】
●フバーハ【呪文／味方全体／炎吹雪軽減】 ●ムーンサルト【全体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：メガンテ、ニフラム系、ラリホー系、マホトラ系

## 図鑑No.160 にじくじゃく

生息地 5謎のダンジョン

| | |
|---|---|
| HP | 456 |
| MP | 120 |
| 攻撃力 | 200 |
| 守備力 | 150 |
| すばやさ | 95 |

七色の手足や尾が特徴的な怪鳥。その口から吐き出される、激しい炎は強力だ。HPが高く、長期戦になりやすいので、ミネアがいるならフバーハを唱えるといいだろう。

経験値 885　ゴールド 155G　宝 ふしぎなきのみ

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
●激しい炎【全体／炎系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系

## 図鑑No.161 オーガキング

生息地 5謎のダンジョン

| | |
|---|---|
| HP | 360 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 195 |
| 守備力 | 135 |
| すばやさ | 115 |

魔人が封じられた盾を持つ、オーガたちの王。あやしい眼を使われると確実に眠らされてしまうが、身を守るだけのターンも多いので、倒すのは最後でかまわない。

経験値 750　ゴールド 200G　宝 まじんのよろい

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ半減】
●あやしい眼【1体／眠り】 ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系

効きにくい攻撃：ヒャド系、マヒ系

効かない攻撃：バギ系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.162 ギガントドラゴン　ドラゴン系

生息地 5謎のダンジョン

| | |
|---|---|
| HP | 520 |
| MP | 50 |
| 攻撃力 | 220 |
| 守備力 | 130 |
| すばやさ | 82 |

竜のなかでもとくに巨大な種族。HPと攻撃力はトップクラスで、激しい炎などの強力な攻撃手段も持つ。呪文で攻めたいときは、メラゾーマやギガデインが有効だ。

経験値 935　ゴールド 130G　宝 いのちのきのみ

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】
●じひびき【全体／バギ系】 ●激しい炎【全体／炎系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃：イオ系、バギ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：メガンテ、ニフラム系、マヒ系

## 図鑑No.163 ネクロバルサ

生息地 5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 440 | 65 | 203 | 135 | 102 |

鋼鉄のムチを手にする、牛頭の怪物。痛恨の一撃をくり出してきたり、仲間にバイキルトを唱えたりする。ほかの魔物と一緒に現れたときは、優先的に倒そう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 525 | 142G | やいばのよろい |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体/大ダメージ】 ●ライデイン【呪文/1体/デイン系】 ●バイキルト【呪文/味方1体/直接攻撃の威力倍増】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、吹雪系、マダンテ

効きにくい攻撃: デイン系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃: メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系

## 図鑑No.164 ランプのまおう

生息地 5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 350 | 0 | 170 | 105 | 88 |

ふだんは魔法のランプのなかに住む魔人。かまいたちを発生させ、相手を切りきざむ。バギ系とザキ系以外の攻撃呪文がよく効くが、直接攻撃だけでも十分に倒せる。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 710 | 117G | ステテコパンツ |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●飛びかかり【1体/ダメージ】 ●のしかかり【1体/ダメージ】 ●かまいたち【1体/バギ系】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃: バギ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃: メガンテ、ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.165 あんこくつむり

生息地 5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 190 | 8 | 133 | 180 | 62 |

赤い身体を暗黒のカラに包むカタツムリ。身を守ったりマホトーンを唱えたりすることが多いものの、まれに体当たりで大ダメージを与えてくるので油断は禁物だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 356 | 83G | かしこさのたね |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●防御【自分/ダメージ激減】 ●マホトーン【呪文/全体/呪文封じ】 ●体当たり【1体/相手と自分に大ダメージ】

よく効く攻撃: ルカニ系

効きにくい攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系

効かない攻撃: メガンテ、ニフラム系

## 図鑑No.166 キルゲータ

生息地 5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 170 | 0 | 165 | 140 | 106 |

ワニのような頭部を持つ、カメの魔物。ダメージは小さめだが、高い確率でつなみを引き寄せてパーティ全員を攻撃する。すばやく倒したければ、攻撃呪文を使おう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 415 | 77G | デーモンスピア |

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●つなみ【全体/バギ系】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

効きにくい攻撃: マヒ系

効かない攻撃: メガンテ、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.167 フロッグキング

生息地：5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 400 | 38 | 190 | 93 | 88 |

全世界のカエルたちの王様。メイルストロームやベギラゴンといった強力な呪文をあやつる。マホトーンが効きにくいので、マホカンタで呪文を跳ね返すのが効果的。

経験値 740　ゴールド 110G　宝 いのりのゆびわ

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
●メイルストローム【呪文／全体／バギ系】 ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、ルカニ系

効きにくい攻撃：バギ系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

## 図鑑No.168 ギャオース

生息地：5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 450 | 0 | 240 | 92 | 90 |

鳴き声が特徴的な、海の暴れん坊。激しい炎やこごえる吹雪を吐くため、フバーハを使わないと大ダメージを受けてしまう。ギガデインなどを唱え、手早く倒したい。

経験値 640　ゴールド 150G　宝 ちからのたね

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●激しい炎【全体／炎系】
●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、ルカニ系

効きにくい攻撃：メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：バギ系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.169 プラチナキング

メタル系

生息地：5 謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 200 | 100 | 210 | 800 | 255 |

白金の身体を持つスライム。メタル系の魔物としては、HPが極めて高い。ラリホーマで眠らせたあと直接攻撃を連発し、会心の一撃やどくばりの急所突きに賭けよう。

経験値 65000　ゴールド 700G　宝 メガザルのうでわ

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】
●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

よく効く攻撃：（なし）

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：ほぼ全部（ラリホー系をのぞく）

## 図鑑No.170 ひとくいばこ

生息地：5 パデキアの洞窟、古井戸の底

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 100 | 0 | 140 | 55 | 62 |

宝箱に化け、開けた人間を襲う木箱の魔物。攻撃力が高く、甘い息でこちらを眠らせてくることもある。呪文は効きにくいので、直接攻撃で攻めたほうがいいだろう。

経験値 150　ゴールド 25G　宝 くさりかたびら

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●甘い息【全体／眠り】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

よく効く攻撃：メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.171 ミミック

生息地：5 魔神像、デスパレス、エスターク神殿、闇の洞窟、謎のダンジョン

| ステータス | 値 |
|---|---|
| HP | 190 |
| MP | 7 |
| 攻撃力 | 120 |
| 守備力 | 72 |
| すばやさ | 70 |

宝箱のふりをして獲物を待ちかまえる魔物。ザキを使い、相手の息の根を止めるのを得意とする。マホトラを毎ターン唱え、ザキを使わせないように戦うのがベスト。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 350 | 48G | おどりこのふく ★★☆☆ |

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●ザキ【呪文／1体／一撃で倒す】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

**よく効く攻撃**：デイン系、メガンテ、マヒ系、マホトラ系

**効きにくい攻撃**：メラ系、ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系

**効かない攻撃**：メダパニ系、マホトーン系

## 図鑑No.172 パンドラボックス

生息地：5 謎のダンジョン

| ステータス | 値 |
|---|---|
| HP | 900 |
| MP | 10 |
| 攻撃力 | 240 |
| 守備力 | 200 |
| すばやさ | 131 |

絶望が詰まっていると言われる箱。能力値が非常に高く、1ターンに2回攻撃してくる。マホカンタやマホステで、ザキなどを防げるようにしてから攻撃したい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 1250 | 280G | ピンクのレオタード ★☆☆☆ |

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／一撃で倒す】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】 ●甘い息【全体／眠り】

**よく効く攻撃**：メラ系、イオ系、炎系、吹雪系、マダンテ

**効きにくい攻撃**：ヒャド系、デイン系、ルカニ系、メダパニ系、マヌーサ系

**効かない攻撃**：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系

## 図鑑No.173 いどまねき

生息地：5 テンペの村、古井戸の底

| ステータス | 値 |
|---|---|
| HP | 120 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 75 |
| 守備力 | 70 |
| すばやさ | 65 |

井戸をのぞきこんだ人間を襲う魔物。石つぶてを投げ、パーティ全員にダメージを与えてくる。井戸を調べるさいは、念のため仲間の残りHPをチェックしておこう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 350 | 100G | まもりのルビー ★☆☆☆ |

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●石つぶて【全体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●まぶしい光【全体／命中率低下】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、ルカニ系

**効きにくい攻撃**：マヌーサ系

**効かない攻撃**：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.174 いどまじん

生息地：5 古井戸の底、謎のダンジョン

| ステータス | 値 |
|---|---|
| HP | 210 |
| MP | 20 |
| 攻撃力 | 120 |
| 守備力 | 75 |
| すばやさ | 61 |

井戸に棲む、邪悪な守り神。おたけびをあげてこちらの動きを止めるほか、戦いが長引くとベホイミでHPを回復する。メラミなどの攻撃呪文で攻めるのが効果的だ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 574 | 67G | ちからのたね ★☆☆☆ |

**行動** ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●ラリホーマ【呪文／1体／眠り】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●石つぶて【全体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

**よく効く攻撃**：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、ルカニ系

**効きにくい攻撃**：マホトラ系

**効かない攻撃**：メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

## 図鑑No.175 しびれくらげ

生息地 5コナンベリー&ミントス&ソレッタ近海、ハバリア近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 0 | 35 | 15 | 20 |

触手にマヒ性の毒を持つクラゲ。ダメージを与えるのと同時に、こちらをマヒさせる場合がある。一度にたくさん出てきたら、ヒャダルコなどで一掃するといいだろう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 35 | 12G | まんげつそう ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ+マヒ】

よく効く攻撃：イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.176 マリンワーム

生息地 5サントハイム近海、メダル王の城近海、リバーサイド近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 0 | 65 | 30 | 41 |

海に棲む大型のミミズ。集団で現れることが多く、しかも仲間を呼んで数をさらに増やす。仲間を呼ばれるのを防ぐために、ラリホーで眠らせるのもひとつの手。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 94 | 29G | やくそう ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【マリンワームを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.177 ピラニアン

生息地 5ハバリア近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 55 | 3 | 58 | 30 | 50 |

頭部に発光器官を持つ、ピラニアの一種。ルカニを使い、こちらの守備力を下げてくる。安全にいくなら、マホトーンで呪文を封じるか、スクルトを数回唱えよう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 80 | 43G | くさりがま ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】 ●ルカナン(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マホトラ系

効かない攻撃：ニフラム系

## 図鑑No.178 マッドルーパー

生息地 5サントハイム近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 64 | 6 | 73 | 40 | 25 |

毒々しい体色をした、巨大な海トカゲ。かなり高い確率でメダパニを唱える。マホトーンやマホトラを利用し、メダパニを使えないようにするのがオススメ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 113 | 60G | ひのきのぼう ★★ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ

効かない攻撃：ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系

図鑑No. 179
## さつじんえい

生息地 5コナンベリー＆ミントス＆ソレッタ近海

| | |
|---|---|
| HP | 40 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 50 |
| 守備力 | 45 |
| すばやさ | 23 |

航海中の人間を襲う、エイの魔物。仲間を呼んで数を増やす場合がある。確実に効くわけではないが、ヒャダルコやザラキなどを唱えれば、まとめて倒すことも可能。

経験値 70 ゴールド 24G 宝 いのちのきのみ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【さつじんえいを呼ぶ】

よく効く攻撃
メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃
ルカニ系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 180
## とつげきうお

生息地 5コナンベリー＆ミントス＆ソレッタ近海、ハバリア近海

| | |
|---|---|
| HP | 47 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 6 |
| 守備力 | 20 |
| すばやさ | 10 |

非常に硬い頭部を持つ魚。高い確率でくり出してくる痛恨の一撃には要注意。能力値は全体的に低めなので、攻撃を受ける前に手早く倒してしまおう。

経験値 75 ゴールド 33G 宝 てつかぶと ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

よく効く攻撃
メガンテ、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃
ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ

効かない攻撃
ニフラム系、ルカニ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 181
## じごくのざりがに

生息地 5ハバリア近海

| | |
|---|---|
| HP | 44 |
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 52 |
| 守備力 | 115 |
| すばやさ | 40 |

発達したカラが身体を覆っているザリガニ。守備力がかなり高いうえ、ホイミまで使う。直接攻撃を中心にして戦うなら、まずはルカニやルカナンを唱えたい。

経験値 95 ゴールド 25G 宝 てっかめん ★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】
●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃
メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃
ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ザキ系、マホトラ系

効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系

図鑑No. 182
## たこまじん

生息地 5ハバリア近海、サントハイム近海

| | |
|---|---|
| HP | 120 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 53 |
| 守備力 | 12 |
| すばやさ | 29 |

体長が数メートルにもおよぶ大ダコ。1ターンにかならず2回攻撃し、こおりつく息を多用してくる。ラリホー系の呪文で眠らせつつ、直接攻撃で攻めるのが有効だ。

経験値 120 ゴールド 72G 宝 クロスボウ ★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●こおりつく息【全体／吹雪系】

よく効く攻撃
ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃
ザキ系、マヌーサ系

効かない攻撃
メラ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.183 しびれあんこう

生息地 5サントハイム近海、メダル王の城近海、リバーサイド近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 6 | 81 | 42 | 51 |

体内に神経毒を持つアンコウ。マヒ攻撃のほかに、ラリホーの呪文も使う。マホトーンでラリホーを封じ、ギラ系やヒャド系などの呪文か、直接攻撃で倒そう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 155 | 72G | まんげつそう ★★☆☆ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒ攻撃【1体／ダメージ＋マヒ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】

**よく効く攻撃** メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃** メラ系、デイン系、マヌーサ系、マホトラ系

**効かない攻撃** イオ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系

## 図鑑No.184 シーライオン

生息地 5サントハイム近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 0 | 98 | 50 | 30 |

紫色の分厚い皮で全身が覆われた海の魔物。HPと攻撃力が高めで、ひたすら直接攻撃を使ってくる。はじめにスクルトを唱えれば、ほぼ無傷で倒すことが可能。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 140 | 80G | こおりのやいば ★☆☆☆ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

**よく効く攻撃** メラ系、バギ系、デイン系、マヒ系

**効きにくい攻撃** ザキ系、マヌーサ系

**効かない攻撃** ニフラム系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.185 くびながりゅう

ドラゴン系

生息地 5コナンベリー＆ミントス＆ソレッタ近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 48 | 0 | 42 | 33 | 26 |

長い首をした、海竜の一種。パーティ全員を攻撃できる火の玉を吐く。火の玉を何度も受ける前に、直接攻撃やヒャド系、バギ系の呪文などで倒してしまいたい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 65 | 38G | キラーピアス ½☆☆☆ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●火の玉【全体／炎系】

**よく効く攻撃** ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、マヒ系

**効きにくい攻撃** メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ザキ系、マヌーサ系

**効かない攻撃** ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.186 フルスネイカー

生息地 5メダル王の城近海、リバーサイド近海、滝の流れる洞窟

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 130 | 3 | 85 | 63 | 38 |

紫色のトサカを持つウミヘビ。マホトーンを唱え、こちらの呪文を封じてくることが多い。呪文に頼らずに、直接攻撃や道具を使ってダメージを与えていこう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 170 | 124G | きんのかみかざり ★½☆☆ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

**よく効く攻撃** デイン系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃** ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

**効かない攻撃** メガンテ、ニフラム系

## 図鑑No.187 シャークマンタ

生息地 5ハバリア近海、サントハイム近海

| HP | 72 |
| --- | --- |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 72 |
| 守備力 | 35 |
| すばやさ | 39 |

サメのような鋭い歯で獲物にかみつくエイ。能力値はそう高くなく、特殊な攻撃方法も持たない。効きにくい呪文も少ないので、比較的ラクに倒せるだろう。

経験値 103 ゴールド 48G 宝 すばやさのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、マダンテ、マヌーサ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No.188 フライングデス

ドラゴン系

生息地 5メダル王の城近海、リバーサイド近海

| HP | 105 |
| --- | --- |
| MP | 7 |
| 攻撃力 | 115 |
| 守備力 | 105 |
| すばやさ | 60 |

海上を飛びまわる飛竜。MP以外の能力値がいずれも高く、ザキまで唱えてくる。メラ系やバギ系の呪文を駆使して早めに倒すか、マホトーンでザキを封じよう。

経験値 187 ゴールド 70G 宝 ふしぎなきのみ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／一撃で倒す】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃：ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系

## 図鑑No.189 うずしおキング

生息地 5サントハイム近海、滝の流れる洞窟、謎のダンジョン

| HP | 100 |
| --- | --- |
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 74 |
| 守備力 | 120 |
| すばやさ | 42 |

渦潮のなかに生息する魔物。集団で現れたときに、ヒャダルコを連発されると危険だ。守備力が高いうえ、多くの攻撃呪文が効かないが、ザキやザラキは有効。

経験値 180 ゴールド 84G 宝 みかわしのふく

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃：ルカニ系、ラリホー系

効かない攻撃：メラ系、ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、マダンテ、ニフラム系

## 図鑑No.190 バラクーダ

生息地 5メダル王の城近海、リバーサイド近海、滝の流れる洞窟、謎のダンジョン

| HP | 120 |
| --- | --- |
| MP | 10 |
| 攻撃力 | 88 |
| 守備力 | 77 |
| すばやさ | 47 |

歯が鋭く発達した、凶暴な海水魚。メラミやスクルトといった呪文を使う。スクルトを唱えられたら、ルカニを使うか、イオ系やデイン系の呪文で攻撃しよう。

経験値 165 ゴールド 69G 宝 てつのおうぎ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】
●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】

よく効く攻撃：イオ系、デイン系、メガンテ、マヒ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：メラ系、ザキ系

効かない攻撃：ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 191 エビルアングラー

生息地: 5 コナンベリー＆ミントス＆ソレッタ近海

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 35 | 7 | 39 | 30 | 25 |

大きな口を持つ、肉食の深海魚。能力値は低めで、直接攻撃だけでも十分倒せるが、もしマヌーサを受けてしまったら、ギラ系などの呪文を使って戦うといい。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 48 | 30G | まほうのせいすい |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

よく効く攻撃: ギラ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃: バギ系、メダパニ系

効かない攻撃: ニフラム系、マヌーサ系

## 図鑑No. 192 ダゴン

生息地: 5 メダル王の城近海、リバーサイド近海、滝の流れる洞窟、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 300 | 0 | 75 | 30 | 30 |

生命力あふれる、タコの魔物。300ものHPを持ち、1ターンに2回行動する。ただし、直接攻撃しかしてこないので、スクルトを唱えればラクに倒せるはずだ。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 208 | 98G | いのちのきのみ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、マヒ系

効きにくい攻撃: ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃: ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 193 レイギガース

生息地: 5 メダル王の城近海、リバーサイド近海、滝の流れる洞窟、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 98 | 0 | 110 | 70 | 62 |

どう猛な性格の巨大エイ。パーティ全員をマヒさせる、やけつく息がやっかいだ。確実に効くラリホー系の呪文を唱えて、相手に行動させずに倒すのが無難だろう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 221 | 100G | てつのたて |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●やけつく息【全体／マヒ】

よく効く攻撃: メラ系、ギラ系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、マヒ系

効きにくい攻撃: ザキ系、マヌーサ系

効かない攻撃: ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

## 図鑑No. 194 トドマン

生息地: 5 コナンベリー＆ミントス＆ソレッタ近海、ハバリア近海、謎のダンジョン

| HP | MP | 攻撃力 | 守備力 | すばやさ |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 0 | 55 | 25 | 25 |

2本の長いキバが特徴的な、海に棲む魔物。HPが高く、ときおり痛恨の一撃をくり出すこともある。守備力は低いので、全員の直接攻撃を集中させて倒そう。

| 経験値 | ゴールド | 宝 |
|---|---|---|
| 98 | 55G | キメラのつばさ |

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

よく効く攻撃: ギラ系、デイン系、炎系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

効きにくい攻撃: ザキ系、ラリホー系、マヌーサ系

効かない攻撃: ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

MONSTER DATA LIST

# ボス級モンスター

パーティの行く手には、通常モンスターよりもはるかに強力なボス級モンスターが待ち受けている。ひと筋縄ではいかない相手ばかりだが、以下の攻略法を勝利への手がかりとしてほしい。

## 図鑑No. 195 ピサロのてさき

出現する地域
1湖の塔

下級魔族の神官。メラ、ギラの呪文や、火の玉で攻撃してくる。やくそうを持てるだけ持っておき、HPを回復させつつ直接攻撃をくり返そう。ホイミンがいるなら、回復はホイミンにまかせ、ふたりともHPが減っているときのみ、自分にやくそうを使うといい。



←ホイミンは、多くの場合、ピサロのてさきよりも早く行動してくれる。

| | |
|---|---|
| HP | 250 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 52 |
| 守備力 | 36 |
| すばやさ | 16 |

| | |
|---|---|
| よく効く攻撃 | (なし) |
| 効きにくい攻撃 | (なし) |
| 効かない攻撃 | (なし) |

| | |
|---|---|
| 経験値 | 73 |
| ゴールド | 60G |
| 宝 | ―― |

行動
- ●直接攻撃【1体/ダメージ】
- ●メラ【呪文/1体/メラ系】
- ●ギラ【呪文/全体/ギラ系】
- ●火の玉【全体/炎系】

### この行動に注意!!

**ギラ**

パーティ全員に10～18のダメージを与えてくる呪文。残りHPは20以上に保っておこう。なお、ホイミンには効かないことも多い。

| 図鑑No. 196 | カメレオンマン |
|---|---|

出現する地域
2テンペの村

テンペの村の近くに生息する、あばれこまいぬを従えた魔物使い。ときどき眠り攻撃を使うほか、HPが減ってくると、ホイミを唱えて自分のHPを回復させる。ヒャド系の呪文は効きにくいので、ルカニやラリホーを使ったあと、直接攻撃を連発するのがオススメ。

あばれこまいぬAに 14の ダメージ!!
あばれこまいぬAを たおした!

⬅あばれこまいぬ2体とともに現れるので、まずはそちらを先に倒そう。

| よく効く攻撃 |
|---|
| ザキ系、ルカニ系 |

| 効きにくい攻撃 |
|---|
| ヒャド系 |

| 効かない攻撃 |
|---|
| マホトーン系、マホトラ系 |

| 経験値 | 136 |
|---|---|
| ゴールド | 60G |
| 宝 | いのちのきのみ ★★★★ |

| HP | 40 |
|---|---|
| MP | 6 |
| 攻撃力 | 28 |
| 守備力 | 28 |
| すばやさ | 50 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●眠り攻撃【1体／ダメージ+眠り】
- ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】

## この行動に注意!!

### 眠り攻撃

この攻撃で、回復役のクリフトが眠らされるとキツい。HPの回復ができなくなるのを避けるため、全員にやくそうを持たせておきたい。

カメレオンマンの こうげき!

| 図鑑No. 197 | ベロリンマン |
|---|---|

出現する地域
2エンドール城・コロシアム

長い舌を持つ毛むくじゃらの魔物。4体に分身してこちらをまどわしつつ、火の玉を吐いたり直接攻撃を使ったりしてくる。分身のうちどれが本物かを見破る方法はないので、残っているやくそうをフルに使ってHPを回復しながら、ひたすら攻めていこう。

ベロリンマンは まぼろしだった!

⬅4体のうち3体はベロリンマンの幻で、攻撃してもダメージを与えられない。

| よく効く攻撃 |
|---|
| (なし) |

| 効きにくい攻撃 |
|---|
| (なし) |

| 効かない攻撃 |
|---|
| ニフラム系 |

| 経験値 | 0 |
|---|---|
| ゴールド | 0G |
| 宝 | —— |

| HP | 55 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 40 |
| 守備力 | 60 |
| すばやさ | 75 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】
- ●火の玉【全体／炎系】

## この行動に注意!!

### 力をためる

ベロリンマンが力をためたつぎのターンは、直接攻撃のダメージが2倍になる。相手が力をためたら、防御しておくのが無難だ。

ベロリンマンCは ちからを ためている。

## 図鑑No.198 バルザック

出現する地域
4キングレオ城

魔物に魂を売り、魔獣の姿と化した人間。直接攻撃や火の玉のほか、ギラやベホマの呪文も使いこなす。せいじゃくのたまで呪文を封じないと、厳しい戦いになるだろう。攻撃するさいは、マーニャがルカニを唱えて、直接攻撃によるダメージを増やすといい。

マーニャは やくそうを つかった！

⬅回復役がミネアだけでは心もとないので、マーニャにもやくそうを持たせておくと安心できる。

| | |
|---|---|
| HP | 300 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 72 |
| 守備力 | 36 |
| すばやさ | 22 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】
- ●ベホマ【呪文／自分／HP回復】
- ●火の玉【全体／炎系】

よく効く攻撃：マヒ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：バギ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトラ系

| | |
|---|---|
| 経験値 | 500 |
| ゴールド | 0G |
| 宝 | ── |

### この行動に注意!!

**ベホマ**

バルザックの呪文を封じないと、この呪文でHPを完全に回復されてしまう。せいじゃくのたまの効果が切れたら、すぐに使い直そう。

バルザックは
ベホマを となえた！

## 図鑑No.199 うらぎりこぞう

出現する地域
5裏切りの洞窟

住処を訪れた人間たちの心をまどわせ、彼らが疑心暗鬼から互いを傷つけ合うさまを見て楽しむ小悪魔。能力値はそれほど高くはないが、勇者のレベルが低かったり、装備が貧弱だったりするとかなり手ごわい。万全の準備を整えてから、戦いにのぞもう。

うらぎりこぞうBに 29の ダメージ！！
うらぎりこぞうBを たおした！

⬅きゅうけつこうもりも一緒に現れるが、与えてくるダメージが大きい、うらぎりこぞうから倒したい。

| | |
|---|---|
| HP | 35 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 37 |
| 守備力 | 30 |
| すばやさ | 3 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●力をためる【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】
- ●火の玉【全体／炎系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ラリホー系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ニフラム系

| | |
|---|---|
| 経験値 | 450 |
| ゴールド | 20G |
| 宝 | ── |

### この行動に注意!!

**力をためる**

力をためたあとの直接攻撃を、こちらの残りHPが少ないときに受けると危険。もしHPが減っていたら、ホイミなどで回復しよう。

うらぎりこぞうBは ちからを ためている。

## 図鑑No. 200 とうだいタイガー

出現する地域
5大灯台

灯台の邪悪な炎を守る番人。HPや攻撃力、守備力が高く、おたけびやホイミも使用する。ラリホー系の呪文が効くので、まずはラリホーなどを使って眠らせよう。そのあとは、ルカニを唱えてからの直接攻撃や、攻撃呪文でダメージを与えていけばいい。

ほのおのせんしAに 14の ダメージ!!
ほのおのせんしAを たおした!

←ほのおのせんし2体と同時に出現する。HPが低いほのおのせんしを先に倒して、相手の数を減らそう。

| | |
|---|---|
| HP | 230 |
| MP | 9 |
| 攻撃力 | 78 |
| 守備力 | 73 |
| すばやさ | 20 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】
- ●おたけび【全体／1ターン休み】

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

| | |
|---|---|
| 経験値 | 2000 |
| ゴールド | 350G |
| 宝 | ―― |

### この行動に注意!!

**おたけび**

おたけびの効果を受けたメンバーは、動きを1ターン止められてしまう。HPの回復などは、やや余裕のあるうちに行っておきたい。

とうだいタイガーは
みのけもよだつ おたけびを あげた!

## 図鑑No. 201 キングレオ

出現する地域
5キングレオ城

キングレオ城の主である魔獣。1ターンにかならず2回攻撃し、直接攻撃以外にも、ギラやこごえる吹雪を使ってくる。こごえる吹雪が非常に強力なので、戦うメンバーにはベホイミを唱えられる仲間をふたり以上加えておき、回復重視で戦おう。

キングレオの 呪文を ふうじこめた!

←マホトーンも効くが、こごえる吹雪を吐くことが多くなってしまうので、唱えないほうがいい。

| | |
|---|---|
| HP | 950 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 123 |
| 守備力 | 80 |
| すばやさ | 18 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】
- ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、ルカニ系

**効きにくい攻撃**
マヌーサ系

**効かない攻撃**
メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトラ系

| | |
|---|---|
| 経験値 | 5100 |
| ゴールド | 0G |
| 宝 | はがねのよろい ★★★★ |

### この行動に注意!!

**こごえる吹雪**

全員に40～60のダメージを与える、強力な攻撃。吹雪系のダメージを軽減できる防具を持っているなら、ぜひ装備しておきたい。

キングレオは こごえる ふぶきを はいた!

## 図鑑No.202 バルザック＋

**出現する地域**
5サントハイム城

バルザックが進化をとげた姿。直接攻撃とヒャダルコを中心に使い、1ターンに2回攻撃してくる。守備力が高いうえにルカニ系の呪文は効かないので、メラミやイオラなど強力な呪文を連発し、1ターンごとに約50回復しているHPを一気に減らしていきたい。

⬅最大で90ものダメージを与えることができる、メラミがとくに有効だ。

| | |
|---|---|
| HP | 500 |
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 150 |
| 守備力 | 100 |
| すばやさ | 28 |

**行動**
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】
- ●こおりつく息【全体／吹雪系】

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系をのぞく）

| | |
|---|---|
| 経験値 | 6500 |
| ゴールド | 0G |
| 宝 | ―― |

### この行動に注意!!

**ヒャダルコ**

パーティ全員に30～40のダメージを与える呪文。受けるダメージは、まほうのほういなどを装備すれば、ある程度は抑えられる。

## 図鑑No.203 ピサロナイト

**出現する地域**
5ロザリーヒルの村

主の大切なものを守る騎士。せいじゃくのたまを使ったり、アイスコンドルを呼んだりする。アイスコンドルを呼ばれたらそちらを先に倒しつつ、直接攻撃で攻めていこう。攻撃力も守備力も非常に高いので、ルカニとスクルトを使えるパーティで挑むのがオススメ。

⬅アイスコンドルを先に倒さないと、こごえる吹雪や痛恨の一撃が怖い。

| | |
|---|---|
| HP | 1200 |
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 175 |
| 守備力 | 155 |
| すばやさ | 77 |

**行動**
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●せいじゃくのたま【全体／呪文封じ】
- ●仲間呼び【アイスコンドルを呼ぶ】

**よく効く攻撃**
バギ系、デイン系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
イオ系

**効かない攻撃**
メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

| | |
|---|---|
| 経験値 | 6800 |
| ゴールド | 0G |
| 宝 | せいじゃくのたま ★★★★ |

### この行動に注意!!

**せいじゃくのたま**

ピサロナイトは、この道具でパーティ全員の呪文を封じてくる。最初のターンに使うことはないので、そのスキに呪文を唱えよう。

## 図鑑No. 204 アンドレアル

ドラゴン系

**出現する地域**
5 結界のほこら

紫色の硬いウロコを持つ上級ドラゴン。3体で現れ、高熱のガスを吐いて攻撃するほか、仲間の数が減ると新たに呼び寄せることがある。炎系のダメージを軽減できるみずのはごろもなどの防具を装備し、マヒャド、バギクロス、ギガデインといった呪文で攻撃しよう。

⬅それほど効きやすいわけではないものの、ラリホー系の呪文を使うのも手。

| HP | 450 |
|---|---|
| MP | 0 |
| 攻撃力 | 193 |
| 守備力 | 150 |
| すばやさ | 60 |

**行動**
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●仲間呼び【アンドレアルを呼ぶ】
- ●高熱のガス【全体／炎系】

**よく効く攻撃**
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
ギラ系、炎系、ラリホー系、メダパニ系

**効かない攻撃**
イオ系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

| 経験値 | 1020 |
|---|---|
| ゴールド | 300G |
| 宝 | ドラゴンシールド ★★★★ |

### この行動に注意!!

**仲間呼び**

アンドレアルを1体ずつ倒そうとすると、仲間を呼ばれて戦闘が長引く場合が多い。上にあげた呪文を使い、3体まとめて倒すといい。

## 図鑑No. 205 ギガデーモン

**出現する地域**
5 結界のほこら

だまし討ちを得意とする、大型の悪魔。おもに直接攻撃で攻めてくるが、ルカナンも2回まで唱える。クリフトにスクルトを何度か使わせれば、直接攻撃ではほぼダメージを受けなくなるはずだ。守備力が低く、攻撃呪文もよく効くので、好みの方法で攻めよう。

⬅最大HPが低めなメンバーに対しての痛恨の一撃は、必殺の威力を誇る。

| HP | 2300 |
|---|---|
| MP | 8 |
| 攻撃力 | 230 |
| 守備力 | 40 |
| すばやさ | 5 |

**行動**
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
- ●防御【自分／ダメージ激減】
- ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

| 経験値 | 4100 |
|---|---|
| ゴールド | 250G |
| 宝 | こんぼう ★★★★ |

### この行動に注意!!

**痛恨の一撃**

スクルトでは、痛恨の一撃のダメージまでは減らせない。ザオラルやザオリクを使えるメンバーを、ふたり以上入れておきたい。

## 図鑑No.206 ヘルバトラー

出現する地域
5結界のほこら

並はずれた戦闘能力を誇る、魔界の獣人。HPが非常に高く、イオナズンや激しい炎といった強力な攻撃も使いこなす。ベホマラーかベホマズンを使えるメンバーを入れて回復重視で戦い、余裕があるときに、ルカニを使ったあとの直接攻撃でダメージを与えよう。

光のかべが 呪文を はねかえした！

←イオナズンをマホカンタで跳ね返せば、大ダメージを与えられる場合がある。

| HP | 3300 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 190 |
| 守備力 | 180 |
| すばやさ | 72 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】
- ●おたけび【全体／1ターン休み】
- ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】
- ●激しい炎【全体／炎系】

**よく効く攻撃**
バギ系、デイン系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マホトーン系

**効かない攻撃**
メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトラ系

| 経験値 | 5500 |
|---|---|
| ゴールド | 0G |
| 宝 | きせきのつるぎ ★★★★ |

### この行動に注意!!

**おたけび**
おたけびの効果を受けると、思ったような行動がとれなくなる。一気にピンチにおちいらないよう、行動を封じられる可能性もつねに考えながら戦おう。

**激しい炎**
ヘルバトラーの攻撃のうち、受けるダメージがもっとも大きい。ミネアを参加させてフバーハを唱えれば、こごえる吹雪のダメージも減らせて一石二鳥だ。

## 図鑑No.207 エビルプリースト

出現する地域
5結界のほこら

野心深き、邪教の大神官。マヒャドやバギクロスなど、高位の呪文を中心に使う。こちらの呪文はデイン系とマヌーサ系以外効きにくいうえ、エビルプリーストには最初からマホカンタがかかっている。直接攻撃で地道にダメージを与えていくのがベストだろう。

スモールグールAを
ひかりのなかへ けしさった！

←一緒に現れるスモールグール3体は、ニフラムで消し去ってしまおう。

| HP | 1600 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 165 |
| 守備力 | 190 |
| すばやさ | 99 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●メラミ【呪文／1体／メラ系】
- ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】
- ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】
- ●マホカンタ【呪文／自分／呪文反射】

**よく効く攻撃**
マヒ系

**効きにくい攻撃**
ギラ系、バギ系、炎系、マダンテ、ルカニ系

**効かない攻撃**
メラ系、イオ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

| 経験値 | 6300 |
|---|---|
| ゴールド | 0G |
| 宝 | ―― |

### この行動に注意!!

**マホカンタ**
エビルプリーストは、マホカンタの効果が切れるとすぐに唱え直す。マホカンタが解けたからといって、呪文を使うのは危険だ。

エビルプリーストは
マホカンタを となえた！

図鑑No. 208
# エスターク

出現する地域
5 エスターク神殿

地底深くに封じられていた地獄の帝王。最初は眠っているが、目覚めたあとは高い攻撃力で1ターンに2回攻撃してくる。受けるダメージをスクルトで減らし、いてつくはどうを使われたらスクルトを唱え直そう。攻撃呪文は、バギ系とザキ系以外ならほぼ有効だ。

エスタークを ねむらせた！

←ラリホー系の呪文も効くことがあるが、あやしい光が発動するようになるため、かえって危険。

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系

**効きにくい攻撃**
炎系、ルカニ系、ラリホー系

**効かない攻撃**
バギ系、メガンテ、ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

| 経験値 | 15000 |
|---|---|
| ゴールド | 0G |
| 宝 | ― |

| HP | 2700 |
|---|---|
| MP | ∞ |
| 攻撃力 | 210 |
| 守備力 | 140 |
| すばやさ | 63 |

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●あやしい光【全体／ダメージ】
- ●いてつくはどう【全体／呪文効果を消す】
- ●大きく息を吸いこむ【自分／つぎの直接攻撃の威力倍増】
- ●こごえる吹雪【全体／吹雪系】

**この行動に注意!!**

**あやしい光**

エスタークが眠っているときに発動する攻撃で、全員に45～55のダメージを与えてくる。アストロンで防ぐのが安全だろう。

エスタークの からだから
あやしい光が ふりそそいだ！

図鑑No. ―
# デスピサロ

出現する地域
不明

異形の者と化した、魔族の王。こちらがある程度ダメージを与えるたびに、つぎの形態へと変化していく。形態は全部で7つあり、デスピサロを倒すには最終形態のHPをゼロにする必要があるのだ。それぞれの形態では攻撃方法や能力値が異なるほか、下の表のように1ターンの行動回数や攻撃の効きやすさにもちがいがある。有効な戦いかたもそれに応じて変わるので、以下のデータやつぎのページの解説を参考にして戦いを挑もう。

デスピサロの
しゅびりょくを 220さげた！

←デスピサロにかかっている呪文などの効果は、形態が変わるごとに解かれるので注意。

**各形態の1ターンに行動する回数と攻撃の効きやすさ**

| 形態 | 行動回数 | よく効く攻撃 | 効きにくい攻撃 | 効かない攻撃 |
|---|---|---|---|---|
| 第1形態 | 2回 | メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、マヒ系 | ルカニ系 | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 第2形態 | 1回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、ルカニ系 | （なし） | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 第3形態 | 2回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、ルカニ系 | （なし） | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 第4形態 | 1～2回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、ルカニ系 | ギラ系、バギ系 | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 第5形態 | 2回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、ルカニ系 | ギラ系 | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 第6形態 | 2回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、ルカニ系 | ギラ系 | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |
| 最終形態 | 2回 | メラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、ルカニ系 | ギラ系 | メガンテ、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系 |

### 第1形態

ひたすら直接攻撃を使ってくるだけだが、まれに痛恨の一撃をくり出すことがある。スクルトを唱えて直接攻撃のダメージを抑えるか、メダパニで混乱させるのが有効だ。

行動
●直接攻撃
●痛恨の一撃

### 第2形態

攻撃方法は第1形態と変わらないものの、全形態のなかでもっとも攻撃力が高い。スクルトを何度も唱えて対抗しよう。なお、これ以降の形態には、ルカニが確実に効く。

行動
●直接攻撃
●痛恨の一撃

### 第3形態

多彩な攻撃方法を持つ形態。ザキが怖いので、全員にマホカンタかマホステを使っておきたい。呪文で攻撃すれば、相手のスクルトを気にせずにダメージを与えていける。

行動
●直接攻撃　●ベギラマ
●ヒャダルコ　●ザキ
●スクルト　●甘い息

### 第4形態

HPを500回復させる、めいそうがやっかい。ルカニを唱たあとの直接攻撃や、メラゾーマなどの呪文を使って、めいそうによるHPの回復量を上まわるダメージを与えよう。

行動
●直接攻撃　●高熱のガス
●激しい炎　●いてつくはどう
●めいそう

### 第5形態

直接攻撃と、2種類の炎系の息で攻めてくる。以降の形態との戦いも考えると、この形態のうちにミネアを馬車の外に出し、フバーハを使っておくのがオススメだ。

行動
●直接攻撃
●高熱のガス
●激しい炎

### 第6形態

能力値は第5形態とほぼ同じだが、使う攻撃は2種類だけ。そのぶん激しい炎を多用してくるので、激しい炎を2回連続で使われても耐えられるようなHPを保ちたい。

行動
●直接攻撃
●激しい炎

### 最終形態

使ってくる攻撃は、どれも非常に強力。呪文や道具をフルに活用し、すべての力を出し切って戦おう。相手のマホカンタを解きたければ、てんくうのつるぎを使うといい。

行動
●マホカンタ（最終形態になった直後のみ）
●直接攻撃　●激しい炎
●かがやく息　●いてつくはどう



⬅いてつくはどうは、こちらに何らかの呪文効果がかかっている場合のみ使う。

SPECIAL TOPICS スペシャルトピックス

# モンスターずかんを完成させよう!

出会った魔物が記録されていく、モンスターずかん。これを完成させることができれば、キミも一流の冒険者だ。

デビルプリンス
ライバーンロード
グレートライドン
ダークアーマー
ブラッドハンド
ゲリュオン
じごくのばんけん
ランガー
ガーディアン
デーモンスピリット
おにこんぼう
ゾンビソルジャー
サンダーサタン
デーモンレスラー
ヌーデビル
にじくじゃく
10ページ

## モンスターずかんで魔物の情報をチェック

第五章の冒険を少し進めると、モンスターずかんという道具が手に入る。これを使えば、第一章からいままでに出会ってきた魔物のデータを見ることができるのだ(データの見かたは下の図を参照)。すべての魔物と出会えばモンスターずかんは完成し、完成したモンスターずかんを開いてから閉じると、豪華なごほうびがもらえる。

モンスターずかんは 外の
広い場所で 開けた方がよさそうだ。

←モンスターずかんを開けるのはフィールド上のみ。町やダンジョン内では開けない。

### モンスターずかんの見かた

126
メタルキング
たおした匹数 70
EXP: 30010
計: 2100700
ゴールド: 20
計: 1400
アイテム: 1
はぐれメタルヘルム
はじめてたおした Lv
レベル 36

**モンスターナンバー(図鑑No.)**

**モンスター名**

**これまでにそのモンスターから得た経験値の累計**

**これまでに倒した数**
経験値を得られる方法で倒した数のみが記録される。

**倒したときに得られる経験値**

**倒したときに得られるゴールド**

**これまでにそのモンスターから得たゴールドの累計**

**これまでにそのモンスターから得たアイテムの個数**

**モンスターの姿**
Aボタンか Xボタンを押すたびに、行動時のアクションのうち、いずれかひとつを行う。

**はじめて倒したときのレベル**
記録されるのは、馬車のなかを含めた仲間のレベルのうち、もっとも高かったもの。まだ倒していないときは「0」と表示される。

**倒したときに入手できるアイテム**
最初は「???」と表示されているが、そのモンスターからアイテムを手に入れるか、そのモンスターを20匹(アイテムを持たないモンスターは1匹)倒すと、アイテム名が表示されるようになる。

## モンスターずかんを完成させるには

モンスターずかんに載っている魔物は、一部の例外をのぞくと、おおよそ冒険を進めていく過程で出会う順に並んでいる。したがって、モンスターずかんで名前が「？？？」と表示されている部分があっても、周囲の欄にある魔物の顔ぶれから、「？？？」に入る魔物の出現場所をある程度は予測することができるのだ（各モンスターの出現場所のくわしいデータはP.372～428を参照）。

目当ての魔物が出現する場所がわかったら、あとはそこへ行って戦闘をくり返せばいい。そのさいは、左下のふたつのコツを実行すれば、魔物との戦いをスムーズに進められるだろう。

### くり返しモンスターと戦うときのコツ

- 戦闘がすぐに終わるよう、あらかじめパーティを十分に強くしておく（複数の敵を攻撃できる手段があればなおよい）
- においぶくろやトルネコのくちぶえを利用し、つぎつぎと戦闘を行うようにする

⬅ボス級モンスターなどが掲載されるのは、モンスターずかんの最後のほうだ。

➡トルネコをパーティの先頭にすれば、メニュー画面で手早くくちぶえを使える。

## モンスターずかんの完成に向けて注意すべきモンスター

むやみに戦闘をくり返しているだけだと、すべてのモンスターに出会うのは難しい。ここから先では、200種類を超えるモンスターのなかでも、モンスターずかんに登録するうえでとくに注意が必要なものを紹介していく。モンスターずかんの完成を目指すときは、参考にしてほしい。

### 特定の時期にしか出現しないモンスター

下の表にあげた3種類のモンスターは、特定の時期を過ぎると、どこにも出現しなくなる。種類は少ないものの、モンスターずかんを完成させるためには、もっとも気をつけるべき魔物たちだ。

#### 特定の時期にのみ戦えるモンスター

| 図鑑No. | 名前 | 出現場所 |
|---|---|---|
| 48 | いしにんぎょう | 4コーミズ西の洞窟、ハバリア周辺 |
| 49 | つかいま | 4コーミズ西の洞窟、ハバリア周辺 |
| 203 | ピサロナイト | 5ロザリーヒルの村（デスピサロを倒すまで） |

※45は、登場する章を表す

⬅第四章のあいだに、ハバリアの町の周辺で何度も戦闘をしておくといいだろう。

## 出現する場所が変わるモンスター

第五章になると、フィールド上と一部のダンジョンに現れるモンスターの分布が、第四章までとは大きく変わってしまう。その影響で、第五章以降は第四章以前とまったくちがった場所に出現するようになる魔物も多い。それに該当するのが、下の表内のモンスターたちだ。第一章から第四章までの出現場所に第五章以降で行っても、出会うことはできないので注意しよう。

⬅たとえば、コドラは第五章以降、大灯台の特定のフロアにしか出現しない。

➡第四章までに登場したモンスターの一部は、第五章になると古井戸の底に現れる。

### 第五章以降は出現場所が大きく変わるモンスター

| 図鑑No. | 名前 | 第一章～第四章での出現場所 | 第五章以降での出現場所 |
|---|---|---|---|
| 10 | みならいあくま | ❶古井戸の底　❹コーミズ周辺(東側・西側)、コーミズ西の洞窟 | ボンモール周辺 |
| 17 | キリキリバッタ | ❷サントハイム周辺、テンペ周辺　❹モンバーバラ周辺、コーミズ周辺 | 山奥の村＆バトランド周辺(西側) |
| 18 | スライムベス | ❷サントハイム周辺、テンペ周辺　❹モンバーバラ周辺 | 古井戸の底 |
| 19 | つちわらし | ❷サントハイム周辺　❹モンバーバラ周辺、コーミズ周辺(夜) | エンドール周辺 |
| 20 | みみとびねずみ | ❷サントハイム周辺(昼)、テンペ周辺 | 山奥の村＆バトランド周辺(西側) |
| 22 | ミノーン | ❷テンペ周辺　❹コーミズ周辺(東側・西側) | 古井戸の底 |
| 25 | ひとくいそう | ❷フレノール周辺　❸女神像の洞窟周辺 | ボンモール周辺、レイクナバ周辺 |
| 30 | コドラ | ❷砂漠のバザー周辺、さえずりの塔周辺 | 大灯台1～2F |
| 33 | さそりアーマー | ❷さえずりの塔周辺、エンドール周辺 | 砂漠の宿屋周辺(北側＆南側)、アネイル周辺 |
| 42 | がいこつけんし | ❷エンドール周辺 | 大灯台3～4F、ミントス周辺、エルフの里周辺 |
| 43 | さまようよろい | ❷エンドール周辺 | 砂漠の宿屋周辺(南側・昼)、コナンベリー周辺、大灯台 |
| 46 | ももんじゃ | ❹モンバーバラ周辺、コーミズ周辺、コーミズ周辺(東側・西側) | ブランカ＆バトランド周辺(南側)、エンドール周辺 |
| 47 | とんがりあたま | ❹コーミズ周辺、コーミズ周辺(東側・西側) | 古井戸の底 |
| 50 | メイジももんじゃ | ❹コーミズ西の洞窟B4F、キングレオ周辺、ハバリア周辺 | レイクナバ周辺、アネイル周辺 |
| 51 | ヘルビートル | ❹ハバリア周辺 | 古井戸の底 |
| 52 | がったいスライム | ❹キングレオ周辺、ハバリア周辺、アッテムト周辺 | 古井戸の底 |
| 53 | キングスライム(※1) | ❹キングレオ周辺、ハバリア周辺、アッテムト周辺 | 古井戸の底 |
| 56 | ダークドリアード | ❹アッテムト周辺 | 砂漠の宿屋周辺(南側) |
| 59 | しびれだんびら | ❹キングレオ周辺、アッテムト周辺 | 古井戸の底 |

※❶❷❸❹は、登場する章を表す　※1……がったいスライムが合体したときのみ出現

## なかなか出会えないモンスター

下の表でまとめているのは、出現する確率がかなり低めだったり、ごくかぎられた場所にしか出現しなかったりするせいで、なかなか出会うことができないモンスターたちだ。これらのモンスターとまだ戦っていない場合は、表内に書かれた場所へ行って、何度も戦闘をくり返そう。出現する確率が低いモンスターはすぐには現れないかもしれないが、辛抱強く戦っていれば、そのうちかならず姿を見せるはずだ。



⬅特定のダンジョンの1フロアにしか現れないモンスターもいる。

### 出会いにくいモンスター

| 図鑑No. | 名前 | 出現場所 |
|---|---|---|
| 14 | ピクシー | 1 5 湖の塔(夜)、5 レイクナバ周辺、砂漠の宿屋周辺(北側・昼) |
| 36 | ポイズンリザード | 2 5 さえずりの塔1～2F、3 5 女神像の洞窟B3～B4F |
| 40 | ドラゴンバタフライ | 2 5 さえずりの塔3～4F(※2) |
| 66 | どくやずきん | 5 ボンモール周辺(夜)、レイクナバ周辺 |
| 67 | マンドレイク | 5 砂漠の宿屋周辺(北側) |
| 69 | デザートゴースト | 5 砂漠の宿屋周辺(南側) |
| 74 | コンジャラー | 5 ソレッタ周辺、パデキアの洞窟 |
| 90 | ばくだんいわ | 5 海辺の村＆島の老人の家周辺、スタンシアラ周辺 |
| 103 | はしりとかげ | 5 海鳴りのほこら、魔神像4～5F(※3) |
| 107 | フェイスボール | 5 海鳴りのほこら、魔神像2～5F |
| 111 | ベホイミスライム | 5 メダル王の城＆リバーサイド近海、リバーサイド周辺(昼) |
| 129 | しにがみきぞく | 5 天空への塔4～8F |
| 133 | ピットバイパー | 5 天空への塔4～12F |
| 136 | フレイムドック | 5 天空への塔1～8F |
| 143 | ビースト | 5 天空への塔1～8F |
| 144 | だいまどう | 5 闇の洞窟、デスキャッスル、謎のダンジョンB2F-1、B2F-3 |
| 149 | グレートライドン | 5 希望のほこら周辺、デスキャッスル |
| 151 | ダークアーマー | 5 謎のダンジョンB3F、B6F-1 |
| 152 | ゾンビソルジャー | 5 謎のダンジョンB5F-3、B7F-2 |
| 167 | フロッグキング | 5 謎のダンジョンB6F-4 |
| 169 | プラチナキング | 5 謎のダンジョンB6F-5、B8F-3 |
| 173 | いどまねき | 5 テンペの村、古井戸の底 |
| 177 | ピラニアン | 5 ハバリア近海 |
| 178 | マッドルーパー | 5 サントハイム近海 |
| 179 | さつじんえい | 5 コナンベリー&ミントス&ソレッタ近海 |
| 181 | じごくのざりがに | 5 ハバリア近海 |
| 184 | シーライオン | 5 サントハイム近海 |
| 185 | くびながりゅう | 5 コナンベリー&ミントス&ソレッタ近海 |
| 188 | フライングデス | 5 メダル王の城近海、リバーサイド近海 |
| 191 | エビルアングラー | 5 コナンベリー&ミントス&ソレッタ近海 |

※1 2 3 4 5は、登場する章を表す　※2……ドラゴンパピーが呼ぶこともある　※3……ライバーンやグリーンドラゴンが呼ぶこともある

## ほかにも未知のモンスターが……？

このコーナーで解説してきたことに気をつけながら、何度も戦闘をくり返していけば、モンスターずかんの1ページ目から13ページ目までは、すべて完成させることができるだろう。しかし、広い世界のどこかには、14ページ目に登録される2種類の未知のモンスターたちが存在している。それらがどのようなモンスターなのかは、冒険を進めていくなかで、自分の目で確かめてほしい。

ドラゴンクエストⅣ ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 6

## 身体の色が変化した魔物は能力値や耐性も変わっている

おおめだま、アンクルホーン、ビッグスロースは、ある程度のダメージを受けると身体の色が変わり、いつもとはちがった行動をとりはじめる。さらに、能力値の高さや攻撃の効きやすさをはじめ、倒したときに得られる経験値とゴールドまでもが、以下のように変わるのだ。

身体の色が変わった魔物のデータ

### おおめだま

（変化前のデータはP.376に掲載）

攻撃力、守備力、すばやさが大幅に下がるかわりに、1ターンに2回行動するようになる。また、痛恨の一撃をくり出すことも。

| 項目 | 値 |
|---|---|
| 攻撃力 | 29→3 |
| 守備力 | 32→15 |
| すばやさ | 20→10 |
| 経験値 | 27→35 |
| ゴールド | 40G |

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

### アンクルホーン

（変化前のデータはP.401に掲載）

攻撃力とすばやさが下がって、効きやすい攻撃も増加。呪文は唱えなくなり、体当たりで攻撃したり身を守ったりするようになる。

| 項目 | 値 |
|---|---|
| 攻撃力 | 123→90 |
| 守備力 | 98 |
| すばやさ | 78→10 |
| 経験値 | 387→550 |
| ゴールド | 122G→205G |

**よく効く攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、マダンテ、メガンテ、ルカニ系、マヒ系

**効きにくい攻撃**
（なし）

**効かない攻撃**
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

### ビッグスロース

（変化前のデータはP.407に掲載）

守備力とすばやさが上がり、呪文を積極的に使いはじめるのが特徴。同時に、ラリホー系やマホトーン系の攻撃が効くようになる。

| 項目 | 値 |
|---|---|
| 攻撃力 | 135→120 |
| 守備力 | 40→90 |
| すばやさ | 37→62 |
| 経験値 | 589→1033 |
| ゴールド | 99G |

**よく効く攻撃**
デイン系、メガンテ、ルカニ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

**効きにくい攻撃**
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マダンテ、ザキ系

**効かない攻撃**
ニフラム系、メダパニ系

※数値が上がったものや攻撃が効きにくくなったものは青い文字、数値が下がったものや攻撃が効きやすくなったものは赤い文字で記している

# Chapter EX

# もうひとつの旅

もうひとつの
たび

# 新たな冒険に旅立とう!

世界を救うための旅を終え、物語がひとつの結末を迎えたあとも、冒険はまだまだつづく。知られざるもうひとつの結末を求めて、新たな旅に出発しよう。

もうひとつの旅のカギをにぎる人物

## ピサロ

世界各地で目撃されている、どこかまがまがしい空気に包まれた謎の人物。剣術と呪文の両方に精通しており、超一流の剣客や魔道士でも、まるで太刀打ちできないほどの実力を持つ。魔物たちと何らかのつながりを持っているようだが……。

# ゴットサイドの町に大きな変化が起きる

ぼうけんをする

1:ソロ 5章 Lv36 018:52 ゴットサイド

2:ソロ 5章 Lv38 022:34 エンドール

3:ソロ 6章 Lv40 024:27 エンドール

↑→エンディング直後に記録した冒険の書には、なんと「6章」の文字が! この冒険の書で冒険を再開してゴットサイドの町を訪れると、祭壇に巨大な穴が出現しているのだ。

## 開かれた「第六章」の扉——

## 祭壇に出現した大穴の正体は?

# 隠されたダンジョンの最深部を目指して

## 見たこともない謎めいた場所

⬆この世界には、まだ冒険者たちの目に触れていない謎の迷宮が隠されている。目まぐるしく景色が変わる広大なダンジョンを、はたして踏破することができるのか？

ギガントドラゴンAは はげしい炎を はいた！

⬅⬇謎の迷宮に棲む魔物は、いずれも強敵。屈強な冒険者でも、油断は禁物だ。

## 立ちはだかる強大な魔物たち

パンドラボックスは
ザキを となえた！

⬅迷宮の奥深くで見つかる旅の扉の先では、ある大きな試練が一行を待ち受ける。

## 旅の扉の先で待つものは?

# 命をよみがえらせる力を持つ花

## 千年に一度の奇跡

⬅世界樹には千年に一度だけ、どんな命も呼びもどす力を持つ花が咲くという。非業の死をとげた女性の墓で、この花を使えば……。

＊「そういえば そろそろ
千年に一度 花が咲く頃ね。
楽しみだわ！

## ピサロのデータ

# ピサロ

Pissarro

## 愛する者のため 世界を滅ぼさんとする男

### 初期所持品

| | |
|---|---|
| 武器 | はやぶさのけん |
| よろい | ゾンビメイル |
| 盾 | てつのたて |
| かぶと | ―― |
| 装飾品 | ―― |

銀の髪に真紅の瞳、エルフのようにとがった耳を持つ、端正な容姿の謎めいた青年。その麗しい外見ばかりか、能力も人間離れしており、味方につければ頼もしいのひとことに尽きる。人間という存在に対して冷酷な感情を抱いているものの、より大きな目的を果たすため、仲間の一員として加わることになる。

ピサロ「言っておくが
わたしは 人間のすべてを
認めたわけではないぞ。

➡仲間に加わっても、完全に心を許したわけではないと主張する。

### 覚える呪文

| 修得レベル | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| (最初から) | マヒャド | 敵1グループに88～112のダメージ |
| (最初から) | イオナズン | 敵全体に120～160のダメージ |
| (最初から) | ベホマ | 味方ひとりのHPを完全に回復 |
| (最初から) | ベホマラー | 味方全員のHPを75～95回復 |
| (最初から) | ルカナン | 敵1グループの守備力を下げる |
| (最初から) | ドラゴンぎり | 敵1体に攻撃。ドラゴン系に威力増 |
| (最初から) | まじんぎり | ミスしやすいが敵1体に大ダメージ |
| (最初から) | ムーンサルト | 敵全体に攻撃。敵が多いと威力減 |
| (最初から) | ラリホーマ | 敵1体を高確率で眠らせる |
| (最初から) | ルーラ | 訪れたことがある町や城へ移動 |
| (最初から) | リレミト | 現在いるダンジョンの入口へ移動 |
| (最初から) | トラマナ | 毒の沼地やバリアでHPが減らない |
| (最初から) | トヘロス | 移動中、弱い魔物に襲われない |
| 36 | バイキルト | 味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に |
| 38 | ザオリク | 味方ひとりを蘇生して完全に回復 |
| 40 | メタルぎり | 敵1体に攻撃。メタル系に1～2のダメージ |
| 42 | ザラキーマ | 敵全体の息の根を止める |
| 44 | しんくうは | 敵全体に85～104のダメージ |
| 46 | いてつくはどう | 敵全体のさまざまな効果を消す |
| 49 | ドラゴラム | 竜に変身して炎かツメで攻撃 |
| 53 | ジゴスパーク | 敵全体に210～290のダメージ |
| 60 | マダンテ | 敵全体にMP消費量の3倍のダメージ |

### 初期能力値

| | |
|---|---|
| レベル(※1) | 35 |
| 最大HP | 359 |
| 最大MP | 276 |
| ちから | 154 |
| すばやさ | 131 |
| みのまもり | 65 |
| かしこさ | 102 |
| うんのよさ | 41 |
| 攻撃力 | 221 |
| 守備力 | 126 |

※1……仲間になった時点で1156493の経験値を得ている

### 能力値の伸びかた



⬅最大HPと最大MPが驚異的な高さになるばかりか、ほかの能力値もトップクラスの伸びを見せる。

## 装備できるもの

道具……戦闘中に道具として使ったときの効果

### 武器 【全17種類】

| 名前 | 攻撃力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| どうのつるぎ | +12 | ―― |
| くさりがま | +20 | ―― |
| てつのやり | +28 | ―― |
| てつのツメ | +38 | ―― |
| はがねのつるぎ | +40 | ―― |
| はじゃのつるぎ | +45 | 道具 ギラ |
| バトルアックス | +50 | ―― |
| ほのおのツメ | +60 | 道具 敵1体にベギラマ |
| はやぶさのけん | +67 | 同じ相手に2回連続で攻撃 |
| まじんのかなづち | +70 | ミスしやすいが当たれば会心の一撃 |
| こおりのやいば | +75 | 道具 ヒャダルコ |
| あくまのツメ | +80 | 敵を毒に冒す |
| ドラゴンキラー | +90 | ドラゴン系には威力1.5倍 |
| デーモンスピア | +90 | 敵の急所を突く |
| みなごろしのけん | +120 | 道具 ルカナン |
| はぐれメタルのけん | +130 | メタル系には2のダメージ |
| まかいのつるぎ | +150 | 与えたダメージに応じて自分のHPが回復 |

### よろい 【全11種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| かわのよろい | +12 | ―― |
| くさりかたびら | +18 | ―― |
| せいどうのよろい | +25 | ―― |
| てつのよろい | +30 | ―― |
| はがねのよろい | +35 | ―― |
| ドラゴンメイル | +45 | 炎と吹雪に強くなる |
| ゾンビメイル | +49 | ―― |
| やいばのよろい | +50 | 直接攻撃のダメージを跳ね返す |
| まじんのよろい | +60 | 攻撃呪文に強くなる |
| はぐれメタルよろい | +95 | 攻撃呪文に強くなる |
| まかいのよろい | +100 | 攻撃呪文に強くなる |

### 盾 【全6種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| うろこのたて | +7 | ―― |
| てつのたて | +12 | 炎や吹雪に強くなる |
| ドラゴンシールド | +30 | 炎や吹雪に強くなる |
| ミラーシールド | +45 | 攻撃呪文に強くなる／呪文のダメージを跳ね返す |
| まかいのたて | +55 | 炎や吹雪に強くなる |
| はぐれメタルのたて | +60 | 炎や吹雪に強くなる／道具 自分にマホステ |

### かぶと 【全4種類】

| 名前 | 守備力 | 特殊効果 |
|---|---|---|
| てつかぶと | +16 | ―― |
| てっかめん | +25 | ―― |
| まかいのかぶと | +40 | ザキ系、眠り、マヒに強くなる |
| はぐれメタルヘルム | +50 | 眠り、混乱、マヒに強くなる |

### 装飾品 【全10種類】

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| いのりのゆびわ | 守備力+5／道具 自分のMPを回復 |
| まもりのルビー | 守備力+15 |
| いのちのゆびわ | 守備力+15／歩くとHPが回復 |
| ちからのゆびわ | ちから+8 |
| ごうけつのうでわ | ちから+25 |
| しっぷうのバンダナ | すばやさ+15 |
| ほしふるうでわ | すばやさが2倍になる |
| ほしのかけら | うんのよさ+5／道具 混乱を解く |
| ゴスペルリング | うんのよさ+50／魔物に襲われない |
| しあわせのくつ | うんのよさ+50／歩くと経験値が増加 |

2997
マネマネAに 2997の ダメージ!!
マネマネAを たおした!

## ピサロの特徴　直接攻撃と呪文のどちらでも圧倒的な力を見せる

強力な武器と防具を使えるうえ、呪われたものを装備しても自由にはずすことができ、マイナスの効果を受けない。能力値も高いため、直接攻撃だけでも十分な戦力になるが、呪文で敵をまとめて倒したり、バイキルトやいてつくはどうで味方を援護したりできる点も魅力。さらにピサロはパルプンテの効果以外では混乱しないため、メダパニなどを使う魔物と有利に戦える。混乱した仲間を治せるよう、ほしのかけらを持たせて戦闘に参加させよう。

226
ランガーに 226の ダメージ!!
ランガーを たおした!

←敵全体を攻撃できる手段の多さもピサロの強み。効きやすさを考えて使いわけよう。

???

▶DUNGEON

目標レベル 勇者 ▶ Lv41

(※1) ルーラでの訪問 ○ リレミトの使用 ○

# 謎のダンジョン

MYSTERIOUS DUNGEON

世界のどこかに突如出現した謎の迷宮。他に類を見ないほど広大で、棲み着いている魔物は凶悪そのもの。数々の困難を乗り越えた先で、一行を待つものとは——?

| カギつきの扉 | | | マップの回転 |
|---|---|---|---|
| ×0 | ×0 | ×6 | × 回転できない |

※1……謎の教会(→P.449)を訪れたあと

## 要注意モンスター

### ブラッドハンド

自分と同じ種類の魔物や、強敵のじごくのばんけんを呼ぶ。複数いるときは、攻撃呪文でまとめてダメージを与えよう。

B1F-2 馬車 × 中断 ○

ゴットサイドの町へ(→P.266)

B1F-1 馬車 × 中断 ○

A (→P.442)

B2F-1 馬車 × 中断 ○

B2F-2 馬車 × 中断 ○

B2F-3 馬車 × 中断 ○

B (→P.444)

A (→P.441)

B4F-1 馬車 × 中断 ○

B4F-2 馬車 × 中断 ○

B3F 馬車 × 中断 ○

**要注意モンスター**

## ゲリュオン

ときおり痛恨の一撃をくり出してくる。戦いが長引くと危険なので、イオ系とバギ系以外の攻撃呪文で早めに倒したい。

## 以降の探索に備えて英気を養おう

B5F-2の巨大な家には、宿屋を営む商人がいる。最深部への道のりはまだまだ長いので、パーティのHPやMPが減っているようなら、ぜひ泊まっておきたい。

*「こんにちは。
旅人の宿屋へ ようこそ。

←しばらくはこの宿屋を拠点に、周辺の探索を進めるのもいいだろう。

宿屋(ひとり10G)

B5F-2 馬車 × 中断 ○

B5F-1 馬車 × 中断 ○

B (→P.442)

B6F-1 馬車 × 中断 ○

C (→P.446)

B5F-3 馬車 × 中断 ○

### 要注意モンスター

## じごくのばんけん

連続でかみついてパーティ全員にダメージを与える攻撃が脅威。スクルトを唱えて、味方の守備力を高めておくと安全だ。

B6F-2 馬車 × 中断 ○

C (→P.445)

B7F-1 馬車 × 中断 ○

B6F-3 馬車 × 中断 ○

D (→P.448)

B7F-2 馬車 × 中断 ○

## 水路の真上には見えない道がある

この宝箱がある場所へ行くには、フロア内の水路の真上に隠された、見えない道を通る必要がある。下のマップに示した矢印に沿って、慎重に進んでいこう。

←階段をのぼって写真の場所へ行き、水路のほうに足を踏み出せば、見えない道を進める。

D (→P.447)

B8F-1 馬車✕ 中断○

## 謎の教会を一度は訪れておこう

B8F-2の森には謎の教会が建っており、冒険の書への記録などが行える。この教会は、一度入っておけば以降はルーラで自由に訪れることが可能だ。

イムル　ガーデンブルグ
ロザリーヒル　リバーサイド
デスパレス　アッテムト
ゴットサイド　天空城
いちどいった　まちや　しろに　とんでゆく　3/4
ソフィア　じゅもん　M　4/229

⬆教会を訪れたあとは、一度町にもどり態勢を立て直すのもいい。

出 教会

謎の教会　馬車△　中断✕

E（→P.450）

B8F-2　馬車○　中断○

B7F-3 馬車 × 中断 ○

F

B8F-3 馬車 × 中断 ○

E (→P.449)

G (→P.452)

F

B6F-4 馬車 × 中断 ○

要注意モンスター

## プラチナキング

倒せば65000もの経験値を得られるが、攻撃が効きにくくHPも高い。ラリホーマで眠らせるのがオススメだ(→P.457)。

要注意(ようちゅうい)モンスター

## ギガントドラゴン

激(はげ)しい炎(ほのお)を吐(は)き、パーティ全(ぜん)員(いん)に大(だい)ダメージを与(あた)えてくる。ギガデインやメラゾーマを使(つか)って、早(はや)めに倒(たお)してしまいたい。

B6F-5 馬車 × 中断 ○

G (→P.451)

B7F-4 馬車 × 中断 ○

H
(→P.454)

B7F-5 馬車 × 中断 ○

**要注意モンスター**

## パンドラボックス

毎ターン2回行動し、ザキを唱えたり痛恨の一撃をくり出したりする強敵。マホステでザキを無効化しつつ戦おう。

フィールドへ（→折りこみポスター）

## 旅の扉の先には謎の空間が

迷宮の奥に設置された旅の扉に入ると、タマゴとニワトリだらけの不思議な場所にたどり着く。そこでは、何者かが言い争いをしているようだが……。

B7F-6 馬車× 中断○

？？？ 馬車○ 中断×

H（→P.453）

残さずゲット!
## アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

| 階 | アイテム |
|---|---|
| B2F | せかいじゅのは |
| B2F | ちからのゆびわ |
| B2F | ちいさなメダル |
| B2F | ちいさなメダル |
| B2F | （パンドラボックス／※1） |
| B3F | すばやさのたね |
| B3F | ちいさなメダル |
| B6F | 1200ゴールド |
| B6F | ふしぎなきのみ |
| B6F | あくまのツメ |
| B6F | てんしのレオタード |
| B6F | じゃしんのめん |
| B6F | メガザルのうでわ |
| B6F | ちいさなメダル |
| B6F | （パンドラボックス／※1） |
| B7F | いのちのきのみ |
| B7F | うまのふん |
| B7F | デーモンスピア |
| B7F | デーモンスピア |
| B7F | ステテコパンツ |
| B7F | いのちのゆびわ |
| B7F | まもりのルビー |
| B7F | しあわせのくつ |
| B7F | （ミミック／※1） |
| B7F | （パンドラボックス／※1） |
| B8F | 1600ゴールド |
| B8F | やすらぎのローブ |
| B8F | ちいさなメダル |
| B8F | （パンドラボックス／※1） |
| 井戸 | ちいさなメダル（※2） |

※1……アイテムではないがトルネコのたからのにおいで数えられる
※2……井戸のそばの老人と話したあとのみ入手可能

## 出現するモンスター

| No. | モンスター | 参照 | HP | EXP | G | 特徴 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | ベホマスライム(※3) | P.393 | 60 | 68 | 43 | ベホマを唱える |
| 100 | プレシオドン | P.397 | 380 | 135 | 57 | ―― |
| 126 | メタルキング | P.403 | 7 | 30010 | 20 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 130 | スモールグール | P.404 | 134 | 448 | 63 | 攻撃を受けると分裂する |
| 132 | バアラック | P.405 | 140 | 573 | 172 | 仲間を呼ぶ |
| 135 | ブルデビル | P.406 | 250 | 670 | 205 | マヒャドやザオリクを唱える |
| 138 | マネマネ | P.406 | 153 | 582 | 316 | モシャスを唱える |
| 142 | ビッグスロース | P.407 | 250 | 589 | 99 | 本気を出すと強力な呪文を唱える |
| 144 | だいまどう | P.408 | 900 | 1232 | 112 | メラゾーマやイオナズンを唱える |
| 145 | デビルプリンス | P.408 | 200 | 684 | 226 | メラゾーマやザキを唱える |
| 146 | ガーディアン | P.408 | 300 | 740 | 169 | 2回行動することがある |
| 147 | ライバーンロード | P.409 | 400 | 786 | 254 | バアラックを呼ぶ |
| 148 | デーモンスピリット | P.409 | 180 | 586 | 247 | 不思議な霧を噴き出す |
| 151 | ダークアーマー | P.410 | 200 | 450 | 92 | ムーンサルトをくり出す |
| 152 | ゾンビソルジャー | P.410 | 350 | 563 | 72 | 眠り攻撃やマヒ攻撃を使う |
| 153 | ブラッドハンド | P.410 | 185 | 347 | 50 | 仲間を呼ぶ |
| 154 | サンダーサタン | P.410 | 259 | 480 | 95 | 稲妻を呼ぶ、まぶしい光を放つ |
| 155 | ゲリュオン | P.411 | 352 | 543 | 102 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 156 | デーモンレスラー | P.411 | 375 | 680 | 142 | イオラやラリホーマを唱える |
| 157 | じごくのばんけん | P.411 | 300 | 435 | 95 | 連続かみをくり出す |
| 158 | ヌーデビル | P.411 | 360 | 685 | 121 | 踏みつけをくり出す |
| 159 | ランガー | P.412 | 380 | 712 | 160 | ムーンサルトをくり出す |
| 160 | にじくじゃく | P.412 | 456 | 885 | 155 | 激しい炎を吐く |
| 161 | オーガキング | P.412 | 360 | 750 | 200 | あやしい眼で眠らせる |
| 162 | ギガントドラゴン | P.412 | 520 | 935 | 130 | 激しい炎を吐く |
| 163 | ネクロバルサ | P.413 | 440 | 525 | 142 | 痛恨の一撃をくり出す |
| 164 | ランプのまおう | P.413 | 350 | 710 | 117 | かまいたちを放つ |
| 165 | あんこくつむり | P.413 | 190 | 356 | 83 | 体当たりをする |
| 166 | キルゲータ | P.413 | 170 | 415 | 77 | つなみを引き寄せる |
| 167 | フロッグキング | P.414 | 400 | 740 | 110 | メイルストロームを唱える |
| 168 | ギャオース | P.414 | 450 | 640 | 150 | 激しい炎やこごえる吹雪を吐く |
| 169 | プラチナキング | P.414 | 200 | 65000 | 700 | 攻撃が効きにくい、すぐに逃げる |
| 171 | ミミック | P.415 | 190 | 350 | 48 | メラミやザキを唱える |
| 172 | パンドラボックス | P.415 | 900 | 1250 | 280 | ザキを唱える、2回行動する |
| 174 | いどまじん | P.415 | 210 | 574 | 67 | 石つぶてを投げる |
| 189 | うずしおキング | P.419 | 100 | 180 | 84 | ヒャダルコを唱える |
| 190 | バラクーダ | P.419 | 120 | 165 | 69 | メラミやスクルトを唱える |
| 192 | ダゴン | P.420 | 300 | 208 | 98 | 2回行動する |
| 193 | レイギガース | P.420 | 98 | 221 | 100 | やけつく息を吐く |
| 194 | トドマン | P.420 | 150 | 98 | 55 | 痛恨の一撃をくり出す |

※3……バアラックが呼んだときにのみ出現

ドラゴンクエストⅣ ㊙情報集

# ひみつの宝箱 PART 7

## ピサロが仲間になれば新たな会話を楽しめる

町や城を歩くメンバーによって、会話やメッセージが変わることがあるのはP.28で紹介したとおりだが、ピサロを仲間にしたあとは、それらのバリエーションがさらに増える。また、ピサロをパーティの先頭にしていれば、フィールドにいるときのBGMが専用のものになるのだ。

＊「あっ！ピサロさまだ！

⬅ロザリーヒルの村では、ホビットなどの住人がピサロのことを歓迎する。

➡デスパレスの魔物は、ピサロにさまざまな反応を示す。ときには戦闘になることも。

＊「むっ　お前はデスピサロ！？
ばかな　デスピサロは
進化の秘法の果てに死んだと聞く！

ピサロ「………。
どうやら　ピサロは　進化の秘法の
あとがないかを　確認しているようだ。

⬅ピサロを先頭にして鏡を調べたときには、専用のメッセージが表示されることがある。

## ドラゴンぎりやメタルぎりを特定の武器で出すと……

ピサロだけが使えるドラゴンぎりやメタルぎりは、特定の魔物に強い特技だが、装備している武器によってはさらに効果が上がる。くわしくは右記のとおりで、はやぶさのけんでのドラゴンぎりはドラゴン系以外の魔物にも有効なわけだ。なお、メタルぎりで与えるダメージはバイキルトの効果を得ても2倍にならないため、メタル系の魔物をはぐれメタルのけんで攻撃するなら、バイキルトの効果を得て直接攻撃を仕掛けたほうがいい。

### 使う武器によるドラゴンぎりとメタルぎりの変化

- はやぶさのけんを装備しているときは、ドラゴンぎりもメタルぎりも2回連続で攻撃する。さらに一撃のダメージが4分の3に減る現象が起きない
- ドラゴンキラーを装備し、ドラゴン系の魔物にドラゴンぎりを使うと、威力が1.5倍になる効果が重なり、与えるダメージは直接攻撃の2.25倍になる
- はぐれメタルのけんを装備し、メタル系の魔物にメタルぎりを使うと、はぐれメタルのけんの効果が優先されて、かならず2のダメージを与える

804
ギガントドラゴンに　804の　ダメージ！！
ギガントドラゴンを　たおした！

⬅ドラゴン系の魔物には、ドラゴンキラーかはやぶさのけんでドラゴンぎりを仕掛けよう。

## メタル系の魔物を倒して経験値をかせごう

メタルスライムなどのメタル系の魔物は、なかなかダメージを与えられないうえ、すぐに逃げ出してしまうが、倒せば大量の経験値が得られる。メタル系の魔物の種類とおもな生息地、そしてオススメの倒しかたを紹介するので、パーティのレベルを上げたいときに活用してほしい。

⬅メタル系の魔物は守備力が高いため、会心の一撃や急所を突く方法が有効。

➡メタルキングとはぐれメタルが現れやすい天空への塔1Fもオススメの場所。

### メタル系の魔物の種類と特徴

**VS メタルスライム** →P.383

よく現れる場所 ▶ 大灯台1～2F(夜)

メラなどを使うが危険度は低め。メダパニなどで混乱させれば戦いやすくなる。

**VS はぐれメタル** →P.396

よく現れる場所 ▶ 王家の墓B3F

メラやギラを唱えてくる。HPが低いので直接攻撃やせいすいで倒すことも十分に可能。

**VS メタルキング** →P.403

よく現れる場所 ▶ 架け橋の塔

1ターンに2回行動することがある。会心の一撃を狙うか急所を突く攻撃を使おう。

**VS プラチナキング** →P.414

よく現れる場所 ▶ 謎のダンジョン

HPが高い。ラリホーマで眠ることが多いので、そのスキに会心の一撃を狙うといい。

### メタル系の魔物を倒すときにオススメの方法

| 攻撃する方法 | 解説 | 実行できる仲間 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 勇者 | ライアン | アリーナ | ブライ | クリフト | トルネコ | マーニャ | ミネア | ピサロ |
| まじんのかなづちで直接攻撃を仕掛ける | 攻撃が当たるのは3回に1回ほどだが、当たればかならず会心の一撃になる | ● | ● | — | — | — | — | — | — | ● |
| まじんぎりを使う | 攻撃が当たるのは3回に1回ほどだが、当たれば会心の一撃に相当するダメージを与える | — | — | — | — | — | — | — | — | ● |
| アリーナがキラーピアスで直接攻撃を仕掛ける | アリーナのレベルが高いほど有効。キラーピアスは2回攻撃する武器なので、そのぶん会心の一撃が出やすい | — | — | ● | — | — | — | — | — | — |
| はぐれメタルのけんで直接攻撃を仕掛ける | 確実に2のダメージを与える。バイキルトの効果を得ていればダメージが4に増加 | ● | ● | — | — | ● | ● | — | ● | ● |
| どくばりで直接攻撃を仕掛ける | 8回に1回の割合で急所を突き、一撃で倒すことができる。そうでなくても確実に1のダメージを与える | — | — | — | ● | — | — | ● | — | — |
| デーモンスピアで直接攻撃を仕掛ける | 8回に1回の割合で急所を突き、一撃で倒すことができる | — | ● | — | — | — | — | — | — | ● |
| せいすいを使う | 確実に1のダメージを与えるが、所持数ぶんしか攻撃できない | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

## [さ]行

## [た]行

## [な]行



## [は]行

## [ま]行

# DRAGON QUEST IV OFFICIAL GUIDE BOOK

ドラゴンクエストⅣ

World Map

# 冒険の世界地図（ぼうけんのせかいちず）

## ゴットサイド地方

闇の洞窟
つの笛のほこら
ゴットサイドの町
天空への塔

## 闇の世界

結界のほこら(北西)
結界のほこら(北東)
？？？
架け橋の塔
デスキャッスル
結界のほこら(南西)
結界のほこら(南東)
希望のほこら

# DRAGON QUEST IV OFFICIAL GUIDE BOOK

# 冒険フローチャート

## 第一章 王宮の戦士たち

バトランド城
↓
バトランド城下町
↓
イムルへの洞窟
↓
イムルの村
↓
バトランド城下町
↓
イムルの村
↓
古井戸の底
↓
湖の塔
↓
イムルの村
↓
バトランド城

## 第二章 おてんば姫の冒険

サントハイム城
↓
サランの町
↓
テンペの村
↓
フレノールの町
↓
フレノール南の洞窟
↓
フレノールの町
↓
砂漠のバザー
↓
サントハイム城
↓
サランの町
↓
砂漠のバザー
↓
さえずりの塔
↓
サントハイム城
↓
エンドールへの旅の扉
↓
エンドールの旅の扉
↓
エンドール城下町
↓
エンドール城・コロシアム
↓
エンドール城下町
↓
サントハイム城

## 第三章 武器屋トルネコ

レイクナバの町
↓
レイクナバ北の洞窟
↓
ボンモール北の村
↓
ボンモール城・城下町
↓
レイクナバの町
↓
ボンモール北の村
↓
ボンモール城・城下町
↓
エンドール城・城下町
↓
ボンモール城・城下町
↓
エンドール城・城下町
↓
女神像の洞窟
↓
エンドール城・城下町
↓
ブランカへの洞窟
↓
エンドール城・城下町
↓
ブランカへの洞窟

## 第四章 モンバーバラの姉妹

モンバーバラの町
↓
コーミズ村
↓
コーミズ西の洞窟
↓
キングレオ城
↓
ハバリアの町
↓
岬のお告げ所
↓
アッテムトの町
↓
アッテムト鉱山
↓
キングレオ城
↓
ハバリアの町

# 第五章

## 導かれし者たち

- 山奥の村
- きこりの家
- ブランカ城・城下町
- ブランカへの洞窟
- エンドール城・城下町
- 砂漠の宿屋
- 裏切りの洞窟
- 砂漠の宿屋
- アネイルの町
- コナンベリーの町
- 大灯台
- コナンベリーの町
- ミントスの町
- ソレッタの国
- パデキアの洞窟
- ソレッタの国
- ミントスの町

---

- キングレオ城
- ハバリアの町
- コーミズ村
- コーミズ西の洞窟
- キングレオ城
- モンバーバラの町
- 海辺の村
- サランの町
- サントハイム城
- スタンシアラ城下町
- スタンシアラ城
- モンバーバラの町
- スタンシアラ城
- バトランド城
- イムルの村
- ガーデンブルグ城

---

- ガーデンブルグ南の洞窟
- ガーデンブルグ城
- メダル王の城
- 海鳴りのほこら
- 滝の流れる洞窟
- ロザリーヒルの村
- 王家の墓
- リバーサイドの村
- 魔神像
- デスパレス
- アッテムトの町
- アッテムト鉱山
- エスターク神殿へ通じる洞窟
- エスターク神殿
- リバーサイドの村
- エルフの里

---

- 世界樹
- ゴットサイドの町
- つの笛のほこら
- 天空への塔
- 天空城
- 闇の洞窟
- 架け橋の塔
- 希望のほこら
- 結界のほこら
- デスキャッスル
- ???

SE-MOOK

# ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち　公式ガイドブック



## STAFF

企画・制作
**株式会社スクウェア・エニックス**

編集・執筆
**株式会社スタジオベントスタッフ**
山下　章（Director）
ベニー松山（プロローグ／キャラクターファイル）
山中直樹（Sub-Director／キャラクターファイル／呪文データリスト／ひみつの宝箱）
板場利光（Sub-Director／遙かなる旅路）
白川大輔（モンスター大百科／遙かなる旅路Support）
大出啓太（寄り道ガイド／遙かなる旅路Support）
木村昌弘（冒険の基礎知識）
志賀　修（アイテム大事典／モンスター分布図）
菅沼慎太（遙かなる旅路／もうひとつの旅）
末崎進一（モンスター大百科／遙かなる旅路）
加藤京子（アイテム大事典）

デザイン&DTP
**株式会社ウァン**
井村　旬／神田奈保子／堂　和昌／金子真呼／鳥海　慧／奥野良子

ワールドマップイラスト制作
**アルテピアッツァ株式会社**

マップイラスト制作
**アルテピアッツァ株式会社**
眞島真太郎／山口留里／中村有希／松崎史仁／加茂野桂子／藤川紘子

アイテムイラスト制作
**アルテピアッツァ株式会社**
眞島真太郎／早川直行／山口留里／鈴木優一

ダンジョンマップCG制作
**ヴァック・クリエイティヴ有限会社**
百瀬俊彦／石井孝治／石川良順

協力・監修
堀井雄二（アーマープロジェクト）
株式会社スクウェア・エニックス　プロジェクト推進部　第4ユニット

エグゼクティブ・プロデューサー
千田幸信（株式会社スクウェア・エニックス）

デジタル版　Ver.1.00
2018年6月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

**<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>**
スクウェア・エニックス
サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

**<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>**
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。